# COVBOY BEBOP





# COVBOY BEBOP



#### 「チクショウ、また外れやがった……」

ジェットがぼやいている。この男は本当によくぼやくのだ。宇宙競馬などに手を付け るものではないと、なぜ気付かないのか。なんといっても酷い馬の数だ。ゆえに酷い倍 率だ。到底当たりっこないと分かっていても、この男の飽くなき挑戦は続く。 それは自らに課した罰。ぼやくことが使命であるかのように。

#### 「ちょっと、ふざけんじゃないわよ」

今度はフェイだ。この女は本当によく怒る。たとえばぬるいシャワーのお湯に、たと えば芯の残ったスパゲッティに、たとえば観てしまったつまらないメロドラマに。ココ 口からの笑顔を見せるのは100万ウーロンもらっても損であることを信念としている。 そして怒ることが日々の糧であるかのように。

#### 「ナーーン、ミーシャーがめっけたら~、ワトソンクリック、ワンワンワン」

エドは……言わずもがな。この子は天才というわけではない。おそらく、開放されす ぎた内側。境日のない人格。そこで止まってしまった自我。恥じらいは目醒めない。こ **踏も置き去りのまま。神のイタズラか、本人の悪戯か、それとも――。** 

まるで自然体はもっとも不自然であるかのように。

#### 「……飯か?」

スパイクに至っては真実も現実も見付けるのは困難だ。彼は常に漂っている。それで いて荒野で身動きしないサボテンのように堅固だ。暖簾に腕押し、糠に釘。何をしても 無意味に思えてくる。だからなるべく近付かない方がいい。彼が自分の存在に気付かな いうちは、周りに誰も存在でき得ないのだから。

夢を見ることが戦いであるかのように。

いつだって自由なフリをしている。いつだって生きてるフリをしている。 本当はまだ生まれてもいない。本当はまだ始まってもいない。 彼らは先のことなどまるで考えていない。 ボクは、もちろんちゃんと考えている。この先のことを。 誰もあてになどしないつもりだ。一匹でもホントは生きていける。 そしてボクは、ちゃんと気付いている。すべては長い予告だってことを。 狂った豊色に投げキッスを、

> 止まった時計に25時を足して、 歪んだ明日にビールで乾杯、 そしてボクらはゲートを越えていく。

#### COWBOY BEBOP



CONTENTS

# COWBOY BEBOP

OPENING .01

INTRODUCTION .02 CONTENTS .04

LET'S JAM! .05

CHARACTER .06

one day it'll all make sense...1 .18

STORY .20

one day it'll all make sense...2 .34

MUSIC .36 GUIDE .42

ALL ABOUT BEBOP .44

50. EYE CATCH

52. one day it'll all make sense...3

54. COWBOY SUMMIT

58. CAST

60. one day it'll all make sense...4

62. GALLERY

74. GOODS

**80. EPILOGUE** 

81. ART

94. DATA

96. ENDING

#### ILLUSTRATION

part LETTER SIM DOOR 127 1 Subden Generality and HENTER LA MOOR.

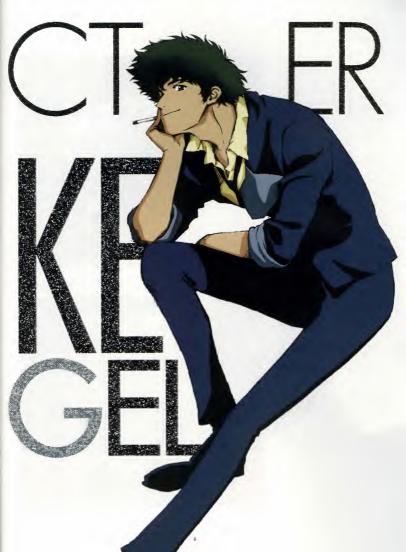
 T. Shinka Kelegyum/16/1970 Kalah Kebumata Foo KERTPESS/ PSS 18 Sebina Kersenia TRISO, Obinia Kel MSS-8 Falahor Komm/CONCET WEST Sebina Kersenia. 189385 Website Makapete VS MSSF No MSSF Fir Bu Fook For Bu Fook

COWBOY



THREE, TWO, ONE, LET'S JAM





# CHARA

[カウボーイビバップ] のキャラクターについて途べる際には、細心の注意を払う必要がある。表面上の性格や職業をなぞるだけでは、個々のもつ繊細なニュアンスを表現しきれないからだ。ここで最られているテキストにしても、 後らを理解するかめのひとつのヒントに過ぎない、フィルムからななかが思い歌ったものこそ、まず大切にすべきである。

「片方の目で過去を見て、もう一方でいまを見てた。目に見えてるモン だけが現実じゃない。そう思ってたんだ」

スパイク・スピーゲルという男がどこか現実離れして見えるのは、 彼の過去と深い眠わりがあると思われる。かつてマフィア組織で含知 らずの行動を繰り返していたスパイクは、ジュリアという"無くした 自分の欠消"と出会い、生きることの意味を見いだした。しかし、ジ ュリアと離ればなれてなってから、後の現実感は狂いだしたのだ。

スパイクはずっと"関めない事"を見ていた。生死を左右する瞬間 できえ、どこか他人ごとのような無難りだった。……しかし、その事 がいつしか履めていたことに彼は気付いた。最終語では、自分が本当 に生きていることを確かめに、彼は疑う、スパイクは答えを得たのだ ろうか? スパイクの境は微われたのだろうか?

【DATA】 2044年 6 月26日生まれの新・双子座。27歳。火星出身。 血液型 0 型。身長185センチ。





















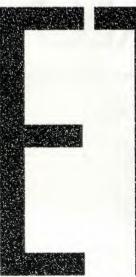
1. 巨杯に達わめ終っぶし 2. 一様の食事 はジェットの用生。木人をそれを楽しんで いるようす 3. スパイタとの Taylを は締め 4. 趣味は盆栽、ギャンブル、家 年(7) など 5. 前の意入リリ・その 気ははき 各販・成舎コいても 6. 年ご ろの像えんコンビで活動、彼の "カワイイ" 一部列長された 7. 趣味のジェット はたして発の手は……?

「喰らいついたら離さない"ブラック・ドッグ"だ|

元・ISSRの審賞で、現在はビバップ号の主でもある資金報ぎ、 ジェット・ブラック。たと人職無呼変わっても、そこには第二歳を りの機理が走ったべる。 ——音で表見ば、それは"那を盗す" ということ。だから彼は古馬な男と言われるのだし、左腕は再生手 帯をせずに無手のままなのだし、スパイクは信頼を寄せるのである。 ジェットはさきざまな"事所"を提出してきた。それになった。 窓人との読れであったり、信頼できる友の裏切りであったり、死を 覚悟せばならないほどの窮略であったり。それゆえに、ジェット は知っている。便しさというものを、ダテに歳を置ねてきたわけじ ゃない、さまざまを苦願があり、い葉の彼があるのだ。"渋み"とい うのは、自然に生まれてくるものじゃない。

【DATA】2035年12月3日生まれの蛇遣い座。36歳。ガニメデ出 身。血液型A型。身長188センチ。









#### 「女は生きてるだけで偉いんだから」

"スリーピング・ビューティ"フェイ・ヴァレンタインは、54年間も プールススリーア 冷凍睡眠して目覚めると、みずからの記憶を一切失っていた。それだ けでもお伽藍とはほど遠いのに、いわれのない多額の借金まで習自わ せれて。そうすれば誰だって多少、金にはウルサくなるし、イカサマ 博打の腕だって上がるし、性格だって少々乱暴にもなる。"生きている だけで偉い"ということばは、まさしくフェイのためにあるのだ。

彼女はほかのビバップ・クルーと同様、独立独歩の精神が旺盛であ る。しかし、みずからの居場所を探すことに関して、ほかの誰よりも 執着があるように見える。彼女の居場所探しの旅は、けしてハッピー エンドで終わらなかった。だが、自分がどこから来たのかを知ること ができ、たとえ一瞬でも、帰るべき場所と仲間をもった。

【DATA】1994年8月14日生まれの新・獅子座。冷凍睡眠をしてい たため、生活年齢は23歳。地球出身。血液型B型。身長168センチ。













1. ギャンブルが大好き。イカサマの腕も 超一流 2,性格はビバップ号の中でも一 番ワイルド? 3.ドレスアップした姿は 実に美しい 4.スパイクたちと出会う3 年前、冷凍睡眠から目覚めた 5.54年前 の地球上空で事故に遭い、冷凍利眠するこ とになった 6. 少女時代の姿、だが、い まのフェイに当時の記憶はない 7. 去り ゆくスパイクに涙。その理由は……?







「行こう、アイン!」

エドワード・ウォン・ハウ・ペペル・チブルスキー4世、略して "エド" という名前は、エド自身かぞれを男名だと知らずにつけたも の。"データ犬" として高い知能を秘めるアインとは、種の違いを超 え、固い支撑で繋ばれている(はず)。

考えてみれば、彼女(エド)と彼(アイン)は「ビバップ」という物語の中でもっとも"規格外"だった。でも、そんな2人(?)がいた

から、「ビバップ」はカラフルになった。くすんだ色彩をもつこの物語で、見たこともない原色の陽ををもたらした。彼女と彼がいなければ、「ビバップ」は紛分と彼坂ないものになっていただろう。

[DATA/エド] 自称2088年1月1日生まれの新・朴子座、自称38 成。自称40歳日命・自集6歳余円2088年2月7日

[DATA/エド] 自称2058年1月1日生まれの新・射手座。自称13 歳。自称地球出身。自称血液型3B型。身長38センチ。ラテン県? [DATA/アイン] 2069年生まれ(?)。推定2歳。雄。体長64センチ、体高29センチ。体重9.8キロ。



1. 木締砂に覚えたコンピュータの次回は 接撃、ハッキンが能力は欠けり 2. ほと んど欠食児能 なんでも食べます 3. イ リでこんな顔も…… 4. 走め、アインを 遅れ、ピバッブ別から立る 5. なにかと 気が合う中 6. アインの実施はフェ ス・コーギー 7. データアとして、高い 気能を受得する場面もフリ 8. 「次のくせ に野性でもんかは一のか」物のズバク) 「信じるものなどない。信じる必要も……」

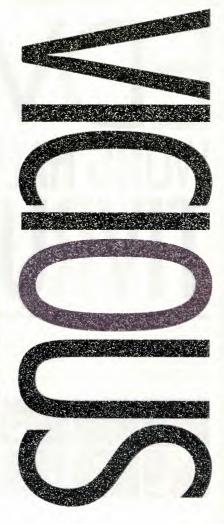
日本刀を振るい、スパイクを懐み、常に血と争いを求めていた男。 組織レッド・ドラゴンの幹部、ビシャス、その紅斑を導入た脚舎変が の底には、歌いきしか辞法へでいるから把書えてきない。たとえば 窓人ジュリアの裏切り。ジュリアを奪った友、スパイクの裏切り。信 郷が豚かったからこそ、ビシャスは傷つき、憎悪り、血を伴う制度を 求め続けた。

「いつか言ったはずだ、スパイク。お前を殺せるのは俺だけだと」。

最終版でピシャスが願った台詞。まるで、恋い鬼がれて身を挽き尽 くした男の強定。まるで、己の存在意義を見い出した故郷の叫び。ス パイクへの思いが、ここにすべて集約されている。ピシャスにとって、 スパイクとの願いは自己証明にはかならなかった。そうすることでし か、彼の孤独な境は最されなかったのだ。











#### 「なぜ、私を愛したの?」

最終話、3年振りにスパイクに再会したジュリアは思わず語った。 「このままどこかに逃げよう」。

確かに、スパイクが彼女を愛さなければ、何ごとも起こらなかった かも知れない。しかし、それが彼女にとって幸せだったかどうかも、 また分からない。 否応なく回りはじめた運命の前率から逃れるように、 ジュリアは人々の前から姿を消した。

スパイクがジュリアの名を関くたび色を失い、 頭をに取をを得しま める姿を見て、我々もジェリアの存在が思いなり始める。スパイクが こまで窓かれるとは、一般とん女女のだろう? 一層現みたいな 天使か…… 天使みたいな悪度かも……」とフェイは語った。我々にと っても、ジュリアは最後までミステリアスであり続けた。優しさと彼 さと、等さを得えた、不思順な女

【DATA】生年月日不明。出身地不明。血液型不明。















1. 行き倒れのスパイクを含物したのが出 会は 2. いつしかスパイクを探り伸び 3. 北名さつる手動してスパイクと探り伸び 4. ビシャスの前から姿を消して以来、レ ッド・ドラゴンから造われるみとなった 5. アスイとの語ない特別が弱をから 6. スパイクと再全したのも年の間、接続 に関れた アニカは学生のとない機関の とば後後、スパイクの胸の中で退除える







# STRAY DOG

「野良犬のストラット」

賞金首のアブドゥル・ハキムと、とある研究機関。彼らが探しているのは謎のウェ ルシュ・コーギーだ。もともとこの犬は研究機関が極秘に開発した"データ犬"で、 それをハキムが略奪したものだった。だが、ひょんなことからハキムの手を離れ、 犬は偶然スパイクの手に。スパイクとジェットはその犬をおとりにハキムを捕まえ ようとするが、研究機関が出した犬笛の音波に反応した犬は、スパイクの手から脱 走。スパイク、ハキム、研究機関の3者入り乱れた追跡劇のすえ、最後はスパイク が捕獲に成功。ハキムと研究機関は警察の御用に。かくてそのウェルシュ・コーギ ー、アインはビバップ号に保護され、晴れてクルーの一員 (?) となる。







#### SESSION # T

#### **ASTEROID** BLUES [アステロイド・ブルース]

敵対する組織から非合法目薬"ブラッディアイ"を持ち逃げした賞金首アシモフ。 アシモフと逃げる恋人のカテリーナは、火星を目指し、そこで静かに暮らしたいと いう想いを抱いていた。アシモフはみずからブラッディアイを使い、組織の違っ手 を次々と倒していく……。「赤い眼のコヨーテは北の街外れに現れる」。スパイクは、 占い師ブルのことばを頼りにアシモフと遭遇するが、逆にアシモフの返り討ちにあ ってしまった。やられた借りを返すというスパイクは、北の街外れで再びアシモフ を追跡。スパイクの駆るソードフィッシュIIに追いつめられ、逃げ切れないと悟っ たカテリーナは、みずからの手でアシモフを難り共に宇宙の藻屑と消える。







アディオス

追いつめられた男、ワケアリな女、凶悪な犯罪者、ちょっとズレた正義漢、女の体を持つ男、 少年の体を持つ老人、天使のような悪魔、悪魔のような天使。

ビバッブ号の面々はさまざまな人物たちと出会い、まるでお互いが水晶体のように乱反射して、見たこともない色彩を描きだす。 我々は、その光の行方を見つめるしかない。ときに笑い転げて、ときに涙を流して、ときに息をのんで、ときに心震わせて。

武井良幸 (演出/絵コンテ)

Q:最も苦労した既飲は? A:他の人の活動だけど#9のエドのハッキング画面で、文字が並んで領 になるヤツは、300個くらいの文字を1個ずつ動かしてたんで疲れた。あと、"んぴゅー" が、レイヤ ーを重ねすぎたもんで、レンダリングに3日かかって疲れた。 Q:作業しなが6最も楽しかったこと は? A:デジタル作業と称して密かにインターネットにつなぎ、シノハラさんのHPを見てるのが楽 しかった。そんなことがたくさんできたので、フルデジタル新数はよかったかも。でも、もうイヤ。 Q:常に意識していたこと、常に注意していたことは? A: ①シノハラをどこに出すかということ。② それを、どうやってバレギに実行するかということ。 Q: 「ビバップ」ならではの苦労は? A:なに しろなっ気の今ない作品なんで、シノハラを登場させるチャンスがなくて苦労した。 Q: 「ビバップ」 が他のアニメと違う点は? A:スタッフにやる気が無いこと。年寄りが多いので、飽きっぱいのだ。

#### SESSION #4

# 

ガエメデのレストランに関われたある一部、トゥインのル・マリア・マードンクを
"マ" と高う、環境保護テロ組織"スペース・ウォリアーズ"の面々た。別の資金
蓄を追っていて候席、"マ"で、砂螺型に成功したスパイクたちは、その選金、寺事を
源述していた女――フェイとも得金する。が、"マ" のいなくなったスペース・ウ
ォリアーズは、人類を譲じ変えるウイルスをたてにガエア変が各等値。です
質金を双リ下げらせてしまう。しなしぶ "マ" を解放するスパイクたちだったが、
"マ" は様似に位端接切からウイルスを発射! スパイクとフェイは協力して、
どうかにヴィルスを位頼を関係では込みるのだった。

#### SESSION #3

# HONKY TONK WOMEN TAXY

伝統のギャンブラー "ポーカー・アリス" と関連えられ、カジノ寮屋へむりやり連 れられてきた生、カジノの天線、ゴードン店を含れ、暗寺開設・アン産金及羽に 利用されることになってしまった。たが、偶然に偶成が重をり、彼女はカジノに来 ていたスパイクとジェットに増生ってしまう。しから、鳴号解誌テップもスパイク の手に、それをかったゴードンはゼンフザに取びきまかれ、スパイクとさ もちて承、だが、タタで済ます気のないゴードンは、取引の場でビバップ号を改築、 そのとも、ビバップ号から提出したが取引の現金を構取りして流生! ゴードン の要型は無単型に上がのの、ティン院をは影響となってパイクたとであった。





#### BALLAD OF 「題天使たちの バラッド」 FALLEN ANGEL

マフィア連続の解除、マオ・イェンライに高額の資金がかけられた。どこかキナ集 を書唱しるジェットだが、スパイクは動止を開かずピハップ号から飛び立ってしま った。スパイクが向かったかは、春せじみのアニーの席。そこでスパイクは、マオ がすてに築され、その見人がかつてのライバル、ピッキスだと知る。そんな折、賞 金を持り占めしようとしたフェイがピシャスに指揮ってじょうた。ピッキスピコニ イ名人質にスパイクを呼び出し、2人はさびれた数金で同会する。決勝が出まり、 スパイクは手法機でピシャスに一分機いるものの、建原不明の重能を負う。 流潮し たま離却の中で、スパイクは優しい機を大きがからなのことをい始していた……









#### Session #6

# SYMPATHY MILENT FOR THE DEVIL

製金館のジラカが与参に製造れた。ジラスを担って限行していたスパイウは、そ の別にぎかに、指摘と「アイクを助けてくれ」とのことばき託される。単連スパイ クレジララが適っていたギブラという男を強いつめるが、そこで口を除いたのは悪 外にもゼブラに付き添っていた少年、ウェンだった。なんセシェンは、50年前の位 構造空間ゲート事故により不老不死の体になったのだという。裁算を受けながら平 然と過度するウェンの姿に、スパイクは次層を没置する。ジラフから預かった情報 の宝石がウェンに考別だとかわり、裁例に宝石を込めてウェンの脳に命中させた。 さると、出来でいたウェンの砂臓があり替め……。









# HEAVY METAL QUEEN [^91 · 59]

賞金館のデッカーを辿うスパイクが、出会ったなトラッカーV、T、後女の本名は 起に包まれ、その名を当てた者は大金がもらえるという。そんなV、Tが、偶然デ ッカーを発見しスパイクに選絡。デッカーが爆発を運搬していることを知るスパイ ウは、V、T、に深張いをやめるよう哲すが、適低は途絶えてしまった。スパイクが 早速期単に高計すると、本の定、小程型の水産に加ってむら往と、デッス・イクの の。その構得が爆発すれば大爆発を起こす危機の状況に陥っていた。だが、スパ イクの命をかけた機能で高掛から脱出。その後、スパイクはV、T・機のコックピラ で、V、T、の本名が"ディケトリア・デルデンコー" だということを知った。



#### Session #8

# WALTZ FOR YENUS TON THE TON TH

金屋前で増加を失った禁えアラを助けるため、ロコ・ボナーロは危険を買していた。 自分の所属するピカロ一味が金屋前の薬車"ウレイアッシュ"を進んだのを知り、 それを組織から持ち逃げたたのだ。逃走途中、スパイクと出会ったロコは、薬草を スパイクに別け姿を衝す。 題った太パイクはロコを握している途中でステラと会か、 口口の解除を想いを知った。 がしか、見日後スパイクの口工活躍された場所に 出向くと、そこにはピカロ一味が待ち受けていた。 ロコを見つけだしたピカロが待 ち伏をていたのだ。 返い・被撃機のなか、ロコは影響に倒れてしまう。 戦闘はフェ イたちの知識で発表し、スパイクは反映を会付にステのもとへ向かった。



#### a comrade:

#### 岡村天斎 (絵コンテ)

Q:最も苦労した活物は? A: #22 「カウボーイ・ファンク」 でしょうか。忙しかった上に、アクションやギャグの小ネタ を思いつかず、1日1アクションを目標に地道にコンテを描 いていったのですが、気づいたら470カット組、10分オーバ -の大作になってしまいました。現場のみなさま申し訳あり ませんでした。 Q:作業しながら最も楽しかったのは? A:#11 「間夜のヘヴィ・ロック」でしょうか。あ、自分の話 数じゃなかった……。 Q:常に意識していたこと、常に注 意していたことは? A:現場の原画マンや演出処理の苦労を 考えないようにすること。 Q:「ビバップ」という作品な らではの苦労は? A:とにかくコンテだけの気楽な作業でし たので、苦労ってのは特にありませんでした。絵の密度が高 いせいか、1カットの秒数が妙に短く感じてしまうという現 象はいろんなところで起きてましたね。 Q:「ビバップ」 が他のアニメと違う点は? A:粋な脚本、自由な流出、却ハ イクオリティな作画、ゲッとくる音楽、そしてそれを維持で きる制作管理照動。あとは、たまたま手に入ってしまったス ケジュールかな……。 Q: 「ビバップ」の魅力を一言でい うと? Atダメ人間の生きざま。







# 

人工業屋が練達上に絡を据く、それをハッカーの仕業とみた数荷は製金を出し、ビ バップ等が総球へとやって業た。単遠ハッカーを捜すジェットとフェイは、"ラブイ カル・エドワード" なる人物の情報を手に入れる。が、その正体は分からずじまい。 その頃、当の"ラディカル・エドワード" — デオ的ハッカーの少女エドは、入工 新聞にアウキスル、別数性も持ったれ (九工場前) に"大いの一"と合作けていた。 エドはビバップ号と交信し、"んびゅー" が地上輪の犯人だと教える。その後、スパ イクたちはエドの地力を受け"んびゅー" のデータを入手するが、起席、賞金は受 対数末げまじょ、その代わり、エドがビバップ等の機能に加わることになった。









Session # 10

#### GANYMEDE ELEGY 1922

「ガニメデ慕情」

記憶の中に現われる、寂しげな水、古黒ガニメデに向かう急中、古びた機中時計を 見つめ、ジェットは回避化でいた。かつてジェットは可避一機な書官で、一緒に書 らす意入アリウもいた。しかし、彼女は出て行ってしまった。 — ガニメデに到着 し、そのアリウと時今するジェット。だがアリザには増金値が患ん、リントがいた。 ジェットは自分の手でケリをつけるため、適亡する2人を辿る。アリザは鋭口をジェットに向けながら、私は自分で生ま方を決めたかった」と泣き薄れた……。その 後、遊行されるリントを見たがら、アリサは悪力と、彼が展示するまで持つ。た。 オトトを鳴いたジェットは、海中時が天の風に投げ情で、よっていくのだった。







は流れてるん だからないさ



SESSION # I 3

#### **JUPITER** AZZ (Part 2)

ジュピター ジャズ(後報

グレンはかつて、ビシャスを"間志"として信頼していた。だが、そのビシャスに 裏切られた彼は、投獄され、そこで処方された薬により、肉体が女性化してしまっ た。以来、ビシャスへの復讐を企てていた彼は、翼にはまり取引現場に現われたビ シャスとようやく対峙する。ビシャスに向け、発砲するグレン。だが弾丸はリンに あたり、ビシャスは無事だった。そこに、麻酔弾のせいで気を失っていたスパイク が現われ、逃走するビシャスとそれを追うグレン、スパイクと、三つ巴の空中戦が 展開する。結果、傷ついたビシャス機は戦線を離脱。一方、戦闘中に致命傷を負っ たグレンは、スパイクに看取られ、宇宙の彼方へと消えていった。



Session #14

#### BOHEMIAN FTYYFT RHAPSOD

次々と起こるゲートハッキング事件。その実行犯は簡単に捕まるが、首謀者 "チェ スマスター・ヘックス"が一向に見つからない。スパイクたちは情報探しに奔走す るが、手がかりはナシ。だが、意外なところから情報はやってきた。エドが始めた ネット・チェス対戦、その相手がチェスマスター・ヘックスだというのだ。スパイ クとフェイは、ヘックスのデータの発信地、小惑星帯のスクラップ鳥へ向かう。そ こで2人が目にしたのは、老いさらばえ、チェスに興じることが生き甲斐の老人の 姿だった。 ― かつてゲート開発に推わったヘックスは、ゲートの技術的な問題を 警告するため、50年後にゲートに異変が起こるようプログラムしていたのだ。



SESSION # I I

# TOYS IN THE

「闇夜のヘヴィ・ロック」

ビバップ号の中を、未知の生命体が徘徊する。まず、ジェットが船内の倉庫室でな にかに噛みつかれた。続いてフェイ、アインもなにかに襲われ、床に伏せてしまっ た。しかもエドは行方不明。真相究明に乗り出したスパイクは、船内にいた謎の生 命体を発見し、ひとまずそれを駆除した。謎の生命体は数年間放置していた冷蔵庫 から発生したのでは、と思い当たったスパイクは、冷蔵庫を宇宙空間へ射出しよう とする。しかし、その過程でスパイク自身も生命体に襲われてしまった。ビバップ 号は自動航行となり、重力を失った船号内ではスパイクたちがワルツのように舞う。 そして一体残った謎の生命体は、寝ぼけたエドの胃袋の中へ……。



SESSION # T2

#### **JUPITER** IAZZ (Part 1)

教会での激闘から生涯していたビシャス。かつての戦友から非合法目薬 "レッドア イ"の取引を持ちかけられ、彼は衛星カリストへと向かった。一方、ビバップ号で は突然フェイが姿を消し、スパイクも"ジュリア"というコードネームを聞いて船 から飛び出してしまった。カリストをさまようフェイは、妖しげな笑みを浮かべる グレンという男と出会い、彼の部屋を訪れる。スパイクは、さまざまな騒動に巻き 込まれたのち、ビシャスと再び対峙する。だが、2人の間に現われたリン---かつ てのスパイクの弟分----がスパイクを撃ち、スパイクは雪の中に倒れる。かたやフ ェイは、グレンが女性の肉体をもつことを知り、困惑の表情を浮かべる……。





#### MUSHROOM SAMBA Tanganahan



#### a comrade:

#### 中山しほ子 (色彩設定)

Q:常に意識していたこと、注意していたことは? A:基本的 に監督、デザイナーの要望に沿ったもので、なおかつ全体的 な色の配分でしょうか。――キレイに見えればいいかな…… と。 Q:最も大変だった仕事、最も苦労した仕事は? A:# 20は自分で色指定もやったのですが、デジタルで色を決めて たので、と一っても大変でした。作業的には絵の具でいちい ち塗るよりも楽なのですが、シーンごとに色を決めてたので 作業が進まなくて苦労しました。ま、できあがりはそこそこ うまくいったと思いますけど……。演出も好き勝手やってた し (武井のこと)。 Q:「ビバップ」ならではの難しさ、楽し さとは? A:監督に「このキャラは川い服」って言われるた びに黒を使わないで黒く見える色を考えるのが至難の技だっ た……注文がないときの試しメリは楽しかったな (好きにで きるから)。 Q:「ビバップ」がほかのアニメと比べて違う点 は? A:キャラデザイナーの、色に対する執着心---ウィス キーの色まで気に入らないとぼやいてた(他社の作品はどう かわからないけど)。

#### SESSION # 15

# MY FUNNY 171-172-1742

ウィットニー・ハガス・マッモト、昔、フェイが冷凍解除から目覚めたとき、心の 支えになってくれた男、英大な信金を背負ったフェイを守ろうとした男、借金取り に造われるフェイを助け、命を機能にした男……。フェイが 3年前の定能を思想し ているとき、ジェットが結解的知識の完全首を選択場ってきた。その男は、なんと ウィットニー! ロンロウィットニーベコマイを将連した態節の効果で、グルイン てフェイに潜金を背負わせようとしていたのだ。冷凍寒暖却の記憶を取り戻そうと、 スパイクたちを献に回してウィットニーを選れ出したフェイ、だがウィットニーは 何を知らず、フェイは分すからの基本を知る手かが19を使してしまった。









Session # 16

# BLACK DOG

源途中の辺隠型のタイが、四人移転船を表っ取り地亡した。者の相等ファドと再会 し、それを知ったジェット。かつてジェットは實言時代、ウダイを取り逃がし、そ の何能として難とと盗賊を失っていたのだ、ファドと共にウダイを追うジェット。昔 のあた名・ブラック・ドッグ のとおり、ウダイを執助に強いつめていく。すると、 ジェットとが照したタイケ事事での事業を担り組めた。智言時代のジェットを受け はめ、左腕を撃ったのはファドだったというのだ! モニにファドが現われつダイ を特別、向かい合ったジェットとファドは、一種の沈黙ののち、お互いに発動。だ ヴァファドの神族には弾は入っておらず、ファドビジェットの前で無かに急遽える。









#### WILD HORSES 「ワイルド・ホーセス」

昔、スパイクにソードフィッシュIIを譲ったメカニック、ドゥーハン。スパイクは 久しぶりに愛機をオーバーホールしてもらうため、彼のいる地球へときていた。一 方、賞金首"スターシップ・パイレーツ"を追っていたビバップ号は、逆襲にあい 手痛い被害を受けていた。今度は、愛機の修復が終わったスパイクが追うが、戦闘 中、スパイク機は制御力を失い、地球へと落下し始めてしまった。地球の引力に引 き込まれ、爆発するスターシップ・パイレーツの船を見て、自分も死を覚悟するス パイク。だが、そこにドゥーハンの操るスペース・シャトルが登場! 前時代の遺 物に救われたスパイクは、なんとか地球へと生還するのだった。







#### Session # 18



フェイの不在中、彼女あてに届いた宅配便。スパイクが開封すると、中には1本の ビデオテープが入っていた。中身が気になるスパイクたちは、共に地球の電気博物 館へと向かい、ビデオデッキを入手する。だが、持ち帰ったデッキはVHS仕様で、 なんとテープはベータ方式のものだった……。気落ちするスパイクたちのもとに、 またも字配便が到着。今度の荷物は、ベータ用のビデオデッキだった。そこにフェ イが帰ってきて、いよいよテープが再生される。するとそこには、少女時代のフェ イが、未来の自分へとエールを送る映像が映っていた。 --- しかし、彼女自身に当 時の記憶はない。フェイはモニターを見つめ、ただ静かに涙を流すのだった。













SESSION #2I

#### BOOGIE WOOGIE FENG SHUI (75) 257)

宇宙風水郷バオの娘・メイファは、行方不明になった文を探していた。かたやジェ ットは、そのパオから超のメールを受け取る。不思慮は縁て続びついたジェットと メイファは、協力しあい、パオ発見の手がかりとなる太陽石を見つけだした。そし て2人は、パオ体が組建空間内に関してあられていることを認る。位相座空間に向 かう船内で、ジェットはパオについてメイファに語って関かせた。

一じつはパオはマフィア組織と関係があり、家族に危害が及ぶのを避け、娘の前から姿を消したのではないか、と。その後、ついに位相差空間に入り、太陽石の力で一瞬だけ再会をはたした父と娘。父は娘に詫び、娘は涙で応えるのだった。







「ずっと、あなたの

Session #20

#### PIERROT LE FOU

「道化師の鎮魂歌」

「バロー、ジェントルメン」、狂気の寒みと共に張われる「マッド・ピエロ"、脳の飲い屋、東風、微は I、S、S・P、の人体実験で生み出された実験な殺人マシンだった。 ある後、偶然その家を目撃したスパイクは、東風に命を狙かれる。一度は逃げ切ったものか、東風から決勝状が届き、スパイクはやひなく後の逃避場へ出向く、そこで待っていたのは、異風の夢夢のよる女姿をだったが、実成を見事の必要をいるとスパイクの職に揺入、正気をなくす。スパイクは一分で表し、東風が勝いる。そこに個かそびルナインである。







残酷なもんはねる

### BRAIN TULLY STATES

国販の資金かかけられた電子移民時間 "スクラッチ"の数視、ドウター・ロンデス、 その賞金を振い、単身スクラッチに潜入したフェイは、作戦に失致しスパイクたち に助けを求めてきた。スパイクたちはスクラッチの間変を開始するが、ロンデスの 手がかりはいっさい場かない、そのうち、ジェットはロンデスがこの態に存在しな いバーチャルを存在であることに寄れいた。元パッカーで、現在は締め状態なる ロニー・スパンゲン少年が、ロンデスのプログラムを消していたのだ。ジェットと エドはロニーが入脱している病院にきて、プログラムを消去、スパイクも需事フェ ドセ報性が、エドは病院から別別、変しくンボやく、冷寒はい場を受する



SESSION #24

# HARD LUCK WOMEN [n-k · j-y)

地球上を実実施生する2人組、どうやら地球に落下する所名を限測し、地球の地図 を開催しているらしい、そのころ別の地点では、フェイがエドを進れ、自身の配施 提しに素地していた。昔のクラスメイトに由会ったことをキッカケに、ネイでの配 憎をとり握したフェイ。一度はビバップ等に帰っていたが、「ごめん」とのことばを 残し、またビバップ等から告っていた・・・一カエドは、メアップルデリー 会。しつは地球の地図を作っていたのがアップルデリーで、その作業のため娘のこ とを忘れていたのだ。エドも、ビバップ等からまることを決策する。アインもエド に行き書きってビバップ等から事な、スパイクとファンドだけが考えれた。



#### Session #22

#### COWBOY FUNK [hpht-1.7720]

脈にまたがリカウボーイハットでキメた、文字識り "カウボーイ" のアンディ・フ オン・デ・オニヤテ。あまりにトンテンカンかつ自信過制な性格で、スパイクと共 に質金値の間で恐わられている質量制ぎた。そんな2人が、退地時間発デザ・ボ マーを造って水花を散むす。送のボマーは高地を理能にもとつ等後埋落動を行なっ ているらしいのなが、スパイクをおいいいまい間(するたない、ついに2人は、ボマーそっちのけで決闘を始めてしまった! 一道一道の改勢のする、たまたま故 ったスパイクの文章で決闘者があてしたから落ちそうになるアンディ。そこからはい 上がってきたアンディは、などが無下に放放官後とし、よって行くのたった……。



#### comrade:

#### 逢坂浩司 (作画監督)

Q:最も苦労した話数は? A:まず、何話の作能をしたのか思 い出すのに苦労しました (終わった仕事はすぐ忘れるから)。 あとは、大阪からイチイチ打ち合わせに来なければいけなか ったので、苦労しました。 Q:作業しながら最も楽しかった ことは? A:10店のフェイの水管姿を描く為の資料の本を見 てた時。ちなみに、この手の資料は仕事部屋に唸るほどあり ますよ。 Q:常に意識していたこと、常に注意していたこと は? A: "ビバップ" ってどういう意味なのかいつも意識し てました。注意してたことは作監のとき、似てないのかバレ ナイように注意しました。 Q: 「ビバップ」ならではの苦労 は? A:人間がバカで、犬がいちばん誓いということを、自 分にいい聞かせて仕事するのに苦労したというのが『ピバッ プ ならではでしょうか。 Q: 「ビバップ」が他のアニメと 違う点は? A:テレビで半分放送して、衛星で全部放送した ことかな。 Q:「ビバップ」の魅力を一言で言うと? A:メ インスタッフの平均年齢が高いこと。そのスタッフで身を粉 にして創ったこと(確実にこの業界も高齢化に向かってひた 走っています。あぁ~悔い、怖い。



#### THE REAL フォークアル・ス FOLKBLUES (Part 1)

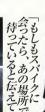
スパイクの朝に、かつて自分が所属していた知識・セッド・ドラゴン"の刺激が現 われた。レッド・ドラゴンの長をたちが、組織に関わったすべての危険分子も排除 しようとしていたのだ。 — じつはその遺跡、火星では、制臓への皮速を全てたビ シャスが長老たちに頼まっていた。また、ビバップ号から去り、1人で行動してい たフェイは、保部ショリアと遭遇していた。終まり合うれぞれの宣布一やだ ビシャスは頭反に成功し、組織の権力を掌握する。フェイはビバップ号へと買り、 スパイクにジュリアからの信誉を信える。そしてスパイクは、搾し求めていたジュ リアと再会する。













ャラばっかり出てくるとこ。 Q: 『ビバ ップ』の魅力を一言で言うと? A:ぱー んです (26話のスパイクの最後のセリフ)。

# YOU'RE GONNA CARRY THAT WEIGHT

我々も、重荷を背負って生きていかなければならない。すべてを飲み込み、それでも足を進めねばならない。 ラストのスパイクの姿をよく覚えておいて欲しい。そうすれば、その歩みは、きっといつか価値あるものになる。





#### Session #26

# THE REAL フォークブルース FOLKBLUES (Part2)

レッド・ドラゴンの他・手から逃げるスパイクとジュリアは、着なじみのアニーの 無を訪れた。だがすでに店は襲撃されており、アニーは 2人の前で他会している。 うちにそこに返っ手が見われ、ジュリアが繋列に開けてしまった……。 ピバップラ へ帰ってきたズパイクは、ジェットとフェイに接ぎすると、レッド・ドラゴンの本 松地ビルへ乗込む。一気にピシェスのととへ身り返めるスパイク。 一門 にしようぜ」。スパイクの就弾がビシャスを撃ち抜き、ビシャスの刀はスパイクを斬 り裂く。ようやく、限いは終わった。スパイクはビシャスの死体を挟し、去る。 層 図の途中でカッち、晩れてしまったが、その実施はどっを受らかだった。







h t









[Vitaminless] ピクターエンタテインメント VICL-60248

- 1. THE REAL FOLK BLUES
- 2. Odd Ones
- 3. Doggy Dog
- Cats on Mars
- 5. SPY Fantaisie Sian
- 7. Piano Bar I 8. (Secret track) Black Coffee
- エンディング曲を収録したミニ・アルバム。少 ない曲数の中にアフリカン・チャントとテク ノ・ポップ、正統ジャズが混在しているのがい かにも『ビバップ』らしい。

「もともとこれは "THE REAL FOLK BLUES"のシングルとして発売する予定だ ったんです。でも、普通のシングルとして 出すのはつまんないから、いろいろ付け足 してこの形になったんです。タイトルの由 要は、ジャケットのアインがカルシウム不 足で怒りっぽくなってる感じだったから (笑)。ビタミンとカルシウムは全然違うん ですけど、まあ、栄養が行き届かないと悪 いヤツになるということで……」(菅野)

ってたら、

ムリヤリ使ってましたからね

ルバム構成してるものだから許してよ、

歌ものの曲は、基本的に"(劇中には) 使えないだろ

ż

って思いながら作ってました。

使えないかも という

いうより、

そもそも発注になかった曲だから

2

NON COIN,

なんか、

絶対無理だろうと思

COWBOY BEBOP O.S.T.1 ビクターエンタテインメント VICL-60201

- 1. Tank!
- 2. RUSH
- SPOKEY DOKEY
- **BAD DOG NO BISCUITS** CAT BLUES
- COSMOS
- 7. SPACE LION 8 WALTZ for ZIZI
- 9. PIANO BLACK 10 POT CITY
- 11. TOO GOOD TOO BAD
- 12. CAR24
- 13. The EGG and I 14, FELT TIP PEN
- 15 RAIN 16. DIGGING MY POTATO 17. MEMORY

**COWBOY BEBOF** 

記念すべきサントラ第1弾、'98年日本ゴール ドディスク大賞を受賞した問答無用の1枚。プ ラスロックを軸にジャズ〜バラード〜ブルース を絡め、全体的に生演奏中心で固めた渋めの内 容。傑作セッション「ジュピター・ジャズ」 (#12~13) を締めくくる "SPACE LION" で 泣け。冒頭を飾る "Tank!" で踊れ!

「初期~中期に作った曲が中心。誰でも想像 のできる範囲での楽しい曲ってことで、実 はあんまり「ビバップ」でやる必然性はな い曲が多いんですけどね」(菅野)

聴きたいかなぁ? いまのところはないです。

「これ以上はサントラ出しません。 に持っていってました こそ ってしまいました。 ふうになりかけた人がいたので、 |人間になったハッカーの話で、 23の最後の曲は、すごい思い入れありますね。 劇中に入るCMの曲も全部私が作っているんで 暗くならずに、 もう締切ギリギリで、 できたと同時に監督が音源をスタジオ 身につまされるものがあったから 救いのある曲にしたのかも知れ 監督がキーボードの後 つい感情移入して作 私の身近にそういう 10万人くらいのデ

もっている人には説明すればするほどダメになるとい

、その人のキャパをせばめてしまうかもしれない

歌詞を頼んだ人たちや山根麻衣さん

と入ってくるんですよね。 んかしなくても。なんかやって』って言えば、

むしろ

そういうなにかを

ボコ

トとか、

全体のノリを知らない人がくるじゃないです

でも、

なにかを持ってる人っていうのは、

声優さんとかもそうですけど、

その場かぎりのゲス

モが起こったら気が変わるかも知れないけど(笑) でもねぇ、みんなそんなに

んですか、 なことに結局#24で使われて。 ですけど、 ME CALL ME<sub>4</sub> もサントラに入れるかどうか迷ったん の曲が使われるかわからないんですよ。 作ってるから、その時点では最後のほうの話数ではど 3枚目の かも劇中にも使われてないって曲もありますよ。結局 れはいつものことです。 て言われるんですけど、 んですよ に入れよう。って決めたんです。 サントラ朱収録曲はかなりあります。 [BLUE] にしても最終話の3か月以上前に 毎回 あの曲?」っていう(笑)。だから、賭けな 最後の土壇場で"アルバムの構成上、 みなさんに、あの曲が入ってない。 サントラにも入ってない、 でもそれは3か月以上前にア それがなかったら"な そうしたら、 たとえば"CAL でも ラッキー

のを知らないでやってるから、 決まりごととかあるじゃないですか。 基本的にはヘビメタもジャズも全部いっしょですか モノホンを知ってやってるわけじゃないから、微妙に て言い張れる(笑)。別にいいや、ってなっちゃうんで カに行って……ってなると思う。 たとえばジャズをやるなら、 れやってたらもっと普通になっちゃってたと思う。 きててすごい。とか言われるけど、 かしなところが出てしまうんですね。私にとって、 おかしいらしいです。けどそれは、もとから私のや あえて勉強してない……というのはウソだけど ジャズにしても、 私はよく。いろんなジャンルの音楽から取って 音楽には、 って、男の人はあまりできない感じですよね これ以上勉強すると普通になっちゃうの でも私は、"だって知らないんだもん" フェイクな感じというか、やっぱり スケールとかいろいろ音楽的な 前もって勉強してアメリ 本当の人が聴くとどこ まちがってると恥ず 実際に勉強してそ でも、 そういう



### 菅野よう子

かんのようこ/早稲田大学在学中、"てつ 100%" のメンバーとしてデビュー。解散後 は作曲家、アレンジャーとして活動し、CM 音楽では広告音楽大競技会全賞受賞、三木第 郎広告音楽賞・最優秀作曲賞など輝かしい経 歴を持つ。TV、映画音楽も多数でがけ、今 井美樹、小泉今日子、新居昭乃らのCDにも 参加している。アニメ音楽は「MACROSS PLUS|「天空のエスカフローネ」「音響生命 **体ノイズマン」「ブレンパワード」「∀ガンダ** ム」など。'99年8月、「ビバップ」のサント うを演奏する架空パンド "シートベルツ" を 率いて持鎖のライヴを取行、大好評を博す。

言ってたらしいですけど、私もそれは本当にそう思

とか、すべてうまくいったと思います。

監督が以前

ものを作ってるときにはいろんな偶然が重なりあ

信じられないようなことが起こったりする。

そういう意味で、

### サウンドトラック 全曲解説

44

『ビバップ』の全サウンドトラック4枚のうち、サントラ2、3の全曲を菅野よう子がみずから解説。緑音時のエピソードや制作意図の意外な裏話など、 「ビバップ」ファンにはどれも興味深いはず。サントラ1とミニアルバムの解説は「ニュータイプイラストレイテッド・コレクション」のほうでどうぞ

すけど、全然違う使われ方でしたね、実際、出るでは"コアラのマー チ"(※サントラ未収録)が使われてたけど、私の中では同じ気持ち で作ったものです。使い方でこうも変わるか、と(笑)。どっちにも 共通するのは、表面上はイイ感じだけど、よく聴くとちょっと気持ち ワルイところ。それはちょっとしたリバーブ (残響音) のかけ方だっ たりするんですけど、ただ気持ちイイだけでは終わらせない工夫なん ですね。幻想的な雰囲気も、ただのファンタジーじゃない感じを出そ うとは思ってました!

12 FIM

「タイトルは"梩の木"という意味、フランスによく行っていたころ、 ギター弾きのビエールさんという人と知り合ったんですけど、その人 がすごくおもしろくて。マケドニアだかユーゴスラビアだかの出身で、 向こうではアルバム出したりパット・メセニーとかと一緒にやってる ような人なんですけど、なんかフランスの古典とか民族的な曲を印象 的だかなんだかわからない声で歌ってて。この人にぜひ私の曲をやっ て欲しくて、1か月前に兜鍪なデモテープを渡して覚えてもらいまし た。彼は楽器が読めないから、毎日毎日練習して、家族もみんな覚え ちゃったらしいですよ。彼もすごく気に入ってくれて、自分の持ち歌 にしたいって言ってました!

13. Vitamin C

刷中末使用「"Vitamin" シリーズの作り方は、いろいろ。シンセサイ ザーのオペレーターに頼んでいろいろな音素材を出してもらったりと か、スタジオの生演奏をサンプラーで取り込んで加工したり」

14. Gateway

「N.Y.のあのおじさん(ルディ・ヴァン・ゲルダー。歴史的名エンジ ニア)のスタジオで録った曲。もともと"火星のゲートを越えるとき の楽しい気分が欲しい"って注文だったんで、このタイトルになりま した。なにも舞台が宇宙だからって特別なことはなくて、バイク乗り ながら高速ブッ飛ばしてワクワクする感じが出せればいいや、と

15. The Singing Sea

「すごくいい歌詞なんですよ。書いたのはクリスっていうイギリス人 なんですけど、"「マザーグース」みたいな童話と実話が混ざったよう な時を書いて"って頼んだら、とてもいい同が上がってきて嬉しかっ た。この曲は最初からナベシン(渡辺監督)に"スタンダード・ナン バーみたいな曲が欲しい"って言われてたんですよ。それこそ最初は、 "My Funny Valentine" とか家存の曲を使うって言ってたんだけど、 だったら私が作る!って、難しいんですけどね、スタンダードって。 どこかで願いたことあるような憧かしきがあって、覚えやすくて、メ 口がはっきりしていてどんなアレンジや楽器で弾いてもオッケーって いう。だからこそ"スタンダード" なんですけど、ただ、そういう曲 を作るのはウデが適ります1

16. The EGG and YOU

「\*The EGB and f のアレンジバージョンかんで、こういう曲名にか りました。N.Y.のミュージシャンにやってもらったんですけど、こっ ちのほうが普通のジャズっぽいですね。制作初期ってどうなるか分か らなかったから、なるべくN.Y.ジャズっぱい雰囲気の曲を作っときた かったんですよ。よく聴くとピアノの人が弾きながらうなってる声が 入ってたりして、"よし、これこそジャズじゃん" って思いました」

17. Forever Bloke

「これる"結果性からなくってチャンチャン"のつらりで作った曲 スライドギターの曲は、「マクロス・プラス」のころからよくナベシ ンは使ってましたね。自由人っぽい生き方とか、ドライな感じを表わ すのにスライドギターってあってる気がする。あと、私の願望も少し 入ってるのかも知れない。男の人はこんぐらいクールでいてくれよっ ていう。スパイクさまの登場シーンはこんな感じかしら?みたいな (美) [

18. POWER OF KUNG FOOD REMIX ◀◀ 「私、じつは自分の曲を他人にアレンジしてもらうって経験、なかっ たんですよ。なんかヘンなもんですね、自分の曲がヤラレちゃうのっ て (笑)。でも、"ああ、こうくるか" っていう新鮮な驚きはイイもん だなぁと思いました。ただ、"Tank!" はなかなか劇せないみたいで すね。その人が"この曲はカッコイイ"って思うと、もう崩せなくな っちゃうみたい。リミックスって私、それまではどういうものかよく 分かってなかったんですよ。単にリ・ミックスだったり、リ・アレン ジだと思ってたんですけど、要は"カッコ悪い曲を俺さまがカッコイ イと終えるものにしてしまえ"ってことなんだろうなと。このリミッ クスした人は、"Tank!" をそのままでカッコいいと思っちゃったみ たいで、あまり瀕してないですよね。私からすれば、まだまだいける、 と言ろんですけどし

1. American Money

「\*黄金首の情報番組のテーマ曲\* と発注されて作ったもの。パチンコ の音とか、競馬場っぱい音とか、ちょっといかがわしい感じを狙って みました。最初の"パーン"っていう銃声は、こちらが勝手に入れて おいたもの。それに合わせて監督が劉茵を作ってくれました」

2. Fantaisie Sian

側中未使用「劇中では結局、使われませんでしたね。なんでこの曲 が「Vitaminless」にも入ってるかというと、もともとこの曲は最初 からこのサントラのほうに入れる予定だったんです。ただ、どうせ 「Vitaminless」なんて売れないだろうから(笑)、せっかくヴォーカ ルものだし、監督も気に入ってたんで、コレも入れてしまえ、と」

3. Don't bother none

「着ラなカッパライが財本盗んでどうしたこうした。みたいなやまぐ れた気持ちを歌にしたと。ビバップ号の面々が "今日も結局値からな かったね、チャンチャン" というときに使ってもらうような曲で、 "FELT TIP PEN" と同じ系列です。歌詞の世界は完全に最初から頭の 中で出来てましたね

4. Vitamin A

劇中未使用「"Vitamin" シリーズは、たぶん×くらいまであると思い ます。……いや、そんなにはないかな。最初、"ひとつだけジングル が欲しい"って注文だったんですけど、作ってるうちにおもしろくな ってきていっぱい作っちゃった。しかもほとんど思いつき。パッとや ってビュー!とか、チャッチャッチャッとか、"お前そうくるか、ワ シはこうや! "とか (笑)。いろいろなシチュエーションを自分で勝 手に想像して作ってました」

5. LIVE in Baghdad

「なんかパグダッドあたりのヘビメタの人が、カン違いしながらも一 生懸命やってる気持ちを表わしたかったんですけど。でも私、ヘビメ タって真剣に聴いたことないし、どういうのがヘビメタかもわからな い。まあ、本当のヘビメタじゃなくても、どうセ未来の話だし、ヘビ メタを誤解していろいろなものが入っている感じもいいかな、と

6 Cats on Mars

「エドちゃんのホイホイした感じですよ。これも "Fantaisie Sign" と 間じで、最初からこっちに入れる予定だったんです。ダブっててゴメン」

7. Want it all back

「スパイクが"会返せ」"とか言いながら誰かを追っかけてるような。 ちょっと来っ頓狂な場面に使う曲。ヴォーカルの山根(麻衣)さんも こういうのがいちばん得意なんですね。「ビバップ」ではたまたまパ ラードっぽいものばかり歌ってもらってるけど、こういうファンキー なやつもすごく上手。ろくにメロも覚えないでホイッてすぐ敬っちゃ った」

8. Bindy

44 「インドの人がダブダブの服着ながらヘビ出したりする感じ。自分で は製造感のあるつもりなんですけど、なにひとつ緊迫してないですね アニメってよくサスペンスのシーンに伴われる曲を求められるんです けど、私そういうの苦手なんですよ。演然とした緊迫感を音楽で"ヒ ~ッ!"とか入れて表現するのってカッコ思いじゃないですか。やた ら "ドカーン | " とか "キ~ | " 入れたりするのは下品な感じがする。 #20の "離もいない遊園地の怖さを表現する" みたいな明確なもの や、#11で作ったような "曲未満" のものだったら、やりようがあ るんですけどね」

You make me cool

「わりと単純に、"ジャズでビッグパンドといえばこうでしょ" みたい なノリ。まだあまり深く「ビバップ」についてわかってないときに書 いた機ですね。ま、こういうフランク・シナトラみたいな、古き真き 時代、肩で風切って歩いて"世間なんか関係ないもんね"みたいな気 分の曲もいいでしょ、と。もちろん、こういうヴォーカル曲なんて全 **熱発注されてなかったんですけど**」

10. Vitamin B

「そもそもなぜ "Vitamin" なのかというと、ミニ・アルバムのタイト ルが「Vitaminless」だったからですね。こちらはビタミン入りとい うことでし

11 Green Bird

44 「#4にヘンな環境保険団体のおばちゃんが出てきますよね("ママ" トゥインクル)。ああいう、表面的にはキレイごと言っててもじつは ウサン臭いという、そういう場面で使われるような感じで書いたんで COWBOY BEBOP ビクターエンタティンメント

「BIG SHOT」のテーマ曲 \*American Money

ら始まるサントラ第2弾。 1枚目から一転、ジャンル レスのゴッタ煮が加速

"Green Bird" のような曲と、インチキ・ヘビーメタルの 最高線 "LIVE in Baghdad" を認時に作れる作曲家が果た して世界に何人いるのか? 英国 "NINJA TUNE" レーベ ルからOJフードも参戦、"Tank!" Ramixを接回している。

「前半に作った曲と後半に作った曲がぐちゃ混ぜになって るアルバム。でも、アルバムとしての曲の流れはすいぶ ん前から決まってました」(智野)





American Mo





210開業 カド



12. ELM



5. LIVE in Baghdad #7にて教図使用















プ号を去るスパイク、



「最終限までは誰かないで… ··」。最終話ラストシ ためだけに書き下ろされた "BLUE" を筆頭に、エモー ショナルでセンシティブな楽曲が並ぶ。ヴォーカル曲も 全サントラ中いちばん多く、それぞれの声を堪能するだ けでも充分楽しめる。正真正銘、これが顕後のサントラ。 初回限定のジャケットも楽しい。

「暴線機の2か目前に作っ たアルバムなので、 じつは "劇中で使われないかも知 わない" という曲もムリヤ リ入れてたんです。実際は 全部使われたのでよかった でずけどわ! (管野)







2 WORDS THAT WE COULDN'T SAY

O, CALL ME CALL ME

1 AVE MARIA ラ劇場で流れる

2. STELLA BY MOOR

4. MUSHROOM HUNTING



5 GO GO CACTUS MAN



M WO QUI NON COIN









Eとのドッグファイト

A EADEWELL BILLES





7 SEE YOU SPACE

#25ジュリアの登場シーン、など

みたいな甘くてセンチメンタルな曲があってもいいだろう、と思 って作ったら、実際そういう使い方をしてくれましたよね(#15)。 歌詞はベタ甘のラブソングです」

10. CALL ME CALL ME 444 「公物電話で神様に電話しちゃうような、そういう例の人の姿を書い てます。飲み過ぎたんだか寝てないんだか、もうすぐ死んじゃうんだか、 そういうちょっとトリップした、現実と幻想がグジグジした感じです。 まだ "BLUE" を発注される前に作った曲ですけど、私としては最終 話の最後のシーンに使ってもらってもいいくらいの気持ちでした」

11 AVE MARIA 「打ち合わせに行ったらナベシンが#5の絵コンテを描いてて、そこ に出てくるオペラ劇場の垂れ幕に描くオペラの名前ない?って聞いて きたの。それを聞いた私が"オペラ劇場ってことはオペラがいるの? 作るよ、オペラ"ってムリヤリ作った曲がコレ。たまたまワルシャワ に行く機会が多かったので、ほかの録音のときについでに録らせても らいました。殴ってるのはワルシャワの人で、すっごくうまい、いい 声のテノールの人

12. STELLA BY MOOR [\*Stolia By Starlight" (ジャズのスタンダード・ナンバー) のもじり。 #8にステラっていう女の子が出てくることは知っていたので、荒野 とか砂漠にいる彼女、というイメージです。いたいけで、はかなくて、 金星に降る雪の思い出、みたいな。宇宙でオルゴールが流れると、気 分的にはこんな感じの音が出るんじゃないでしょうか。学術的にはウ ソっぱちですけどし

13. FLYING TEAPOT 444 「初期に作った曲。歌ってるのは、N.Y.のミュージカルとか現代音楽 とかもやる人。ヘンな、甘えたようなネズミ声ですよね。歌詞は種と もこちゃんで、その場しのぎの刹那的な女の子の気持ちを軽い感じで 作って、ってお願いして、面白い許になりました。意外とエレガント な曲になっちゃったけど、作ってる当初はもっと軽い気持ちだったん アナより

14. WO QUI NON COIN 「私は自分のやっている作品に"これは"と思うカワイイ子がいると、 "ちょっと来たまえ" って歌わせてみるんですけど (笑)、(多田) 葵 ちゃんもすっごいカンのいい子でしたね。設定としては、"エドが地 球かどっかで聞き覚えた歌を、意味も分からず鼻歌で歌ってる"とい う感じなんですけど、そうやって説明したらもう、すぐに出来ちゃっ た。一応2~3テイク録ってみたんだけど、試しに全部再生してみた ら、全部ピッタリ揃ってるの。そんなことは普通、絶対あり得ないか らすごくビックリしたんだけど、今回はたまたまこんな歌で、"エド" っていう役柄で取ったけど、うまく取えしって言ったらものすごく上 手に歌いますよ。演技にしてもそうだけど、基礎がしっかりしてるん でしょうね。ホント、ビックリした。タイトルの表記は、エドが地球 で覚えたことばをそのまま意味も分からず書いているという"エド語"」

15 ROAD TO THE WEST 「初期のころの曲で、ちょっとセンチメンタルな感じ。#1で使って ますよね、いろんなパージョンがあって、収録してるのはリズム隊が 3.ってかいけど 受けちゃんとドラムも3.ってます。自分で自分の無 をリミックスした感じですね。放映に使われたのがこのパージョンだ ったので「じゃあこれを収録」。ちゃえ、とし

16. FAREWELL BLUES 「だだっ広い宇宙でトランペットだけがもの悲しく鳴っているという ·私の中で「ビバップ」全体のイメージを挙げるなら、この曲かな。 本当にいちばん最初に作った曲で、私は大体最初に作った曲が、その 作品全体のテーマになってる。初めてシナリオ読んだり絵を見たとき にフッと浮かんだ曲、それがいちばんその作品を象徴してます。結果 的に。あと、私としてはそういった顔をいちばん最後にもってきたこ とで、私にとって「ビバップ」のサントラはこれで終わり、という意 味でもあるんです。オトシマエですね」

17. (Secret track) SEE YOU SPACE COWBOYS NOT FINAL MIX MOUNTAIN ROOT 「これ、じつは "THE REAL FOLK BLUES" のデモなんですよ。なん の処理もミックスもしてない、普通これがテレビから流れることはあ り得ないっていうぐらいの本当のデモ。ただ、最初ナペシンにこれを 頭かせたも"これをそのままエンディング曲にしたい"って言ってて、 それだけは絶対やめてくれ"ってオンエアされてる形の "THE REAL FOLK BLUES" をもっていったんです。けど、ナベシンがいつ までもこのバージョンにこだわってて、最終話で使いたいと言い出し て。私としては、このパージョンはちょっとクサ過ぎるし、使う側の 感情移入が強すぎて見てる人には伝わんないよ、と思ってたんですけ ど、最後の最後、観てる全員が感情移入しまくってる場面で使われて たので、"ああ、これがやりたかったんだ"と納得しました。すごい カッコよかったですよね。私にとって、このデモは本当にスッピン状 態ですごく恥ずかしいんですけど、でも結果的にああいう使われ方を したので、それはそれで良かったのかな、と。ただ、音質の差もあるし、 このサントラを作ってるときには本当にオンエアで使われるかどうかも わからなかったから、一店シークレット・トラックにしたんですけどね」 COWBOY BEBOP BLUE

ピクターエンタテインメント VICL-60203 (初回生産分のみ





1 RIUF

444 「主人公たちの<自由>でありたいという意志、それを表現したかっ たんです。フリーランスってお金や責任の問題もあるんだけど、それ を踏まえて<自由>であることの寮晴らしさ、強さ、"オレは自由な んだ!"っていう叫びを要わしたくて、"Free"って何回も歌っても らったんです。歌のテイクは1回でOKでしたね。すごく不思議な、 高ぶりと落ち着きが同居した感じで、山根さんには細かい説明もいっ さいなしでマイクの前に立ってもらったんだけど、そのまま一発OK だった。山根さんも"自分でこんな歌が歌えてすごくうれしい"って 言ってたし、とにかく全部ブァッで突き抜けちゃう感じだった。 じつは最初、デモの段階では監督は渋ってたんですよ。イメージが湧 かなかったらしくて。なぜなら、そのデモでは私が変な声で歌を入れ てたから (等)。最初のころナベシンは "長い曲だから全部入らない。 どこを切ろうか"って言ってたんだけど、山根さんが歌ったテープを 願いたら"これは切れない"って考え直してました」

2. WORDS THAT WE COULDN'T SAY 「無罪が深くなるにつれ、こういうおセンチな曲があってもいいなと 思って作りました。だから初期タイトルは"おセンチな人"。このあ たりから、だい心神の作り方も穿わってきてますね。ディープになっ てる。でも、最初からこういう曲が出てくるより、話が進むにつれ音 奉もいっしょに深くなっていくほうが親てる人にとっても結果的によ かったと思います。それは、長いシリーズだったからこそ、なんです けど、歌ってるのはN.Y.で何度もお願いしてる人で、何回か試行錯誤 したすえ、"とにかくドライに歌ってくれ" って上がったテイクがコ レ。すごくいい感じに仕上がったと思う」

3. AUTUMN IN GANYMEDE 「"BLUE" とかを歸った時期、ナベシンに渡すのにあんまり曲数が寂 しいのもなんだからついでに作った曲。あんまり深い意味はないんだ けど、サントラの1枚目のようなドライな曲もまたやりたかったから。 初心に戻って作った曲ですね」

4. MUSHROOM HUNTING 「総會してる最中、笑った笑った (美)。これ歌ってるのって、マジで **普段ゴスベル歌ってるおばさんなんですよね。それが"マッシュル**~ ムハンティィ~ング♪"って。この歌、別にあのセッション用(# 17) に作った曲じゃないのに、ちゃんと酸に合わせた使い方をして もらってよかった。あと、歌詞に出てくる地名は、なんか悪い人がい そうな地名を適当に並べただけです。すごい個見なんですけどね」

5. GO GO CACTUS MAN 「"ゆけゆけサボテンマン" ですね。そういうキャラクターが出てくる っていうんで (#22のアンディ)、それじゃまんまやってやろうと。 でも、意外と手間かかってるんですけどね。何回もやり直して"何で こんな曲に2日もかかってんだ"みたいな。普段いっしょにやってる ミュージャンの人って、みんなうまくて離雨通りにキッチリ弾くんで すよ。でもそうじゃなくて、リズムもわざとヘタクソにして、雰囲気 を出して……とかやってると、ほかも全部直さなきゃならなかったり。 ホント、みんなが思ってるよりすごい手間がかかってる」

6. CHICKEN BONE 「その場しのぎの、あとに残らないような歳を作りたかったんですよ。 基本的に、中途半端に古い感じって私はすごいイヤなんですけど、こ

れはダサさも突き抜けてるからいいかぁ、と。ダサさの極致ですね。 こっ恥ずかしいけど。あと、最初はスパイクって大メシ食らいの設定 だったんですよ。一応、それも実施した曲ですね」 7. THE REAL MAN 444 「宇宙で追いかけっこしてるような、スリリングなシーンで使える曲

が欲しいって言われて、そういやあんまり"本気でヤバい"って曲な かったなーと思って作りました。作ってる最中、"あー面白れー! って思ってたんですけど、途中で突然動きちゃって、ブツッと切れて ます。SEとかも適当に入れてたんですけど、それも全部映像に合わ せてもらって、監督には悪いことをしたなと (美)。"なんでここで終 わってるんだろう"とか思いながら使ってたんだろうなー、なんて」

8. N.Y. RUSH 「"RUSH" のN.Y.バージョン。録音はこちらのほうが早かったですね。 ほとんど同じ間面でやってるのに、全然違いますね。アーバンな感じ。 ごく初期から発注されていた"軽くて早いジャス"そのものですね。 力が抜けていながら、スーッと早い、みたいな」

9. ADIEU 444 「私が作ったスタンダードっぽい曲は2種類あって、"The Singing Sen" が暗いほう、こっちが明るいほう。恋人との思い出を回想して



■ 「アルバムのソナウをデザインしたのはイギリスでテクノ・シーンを中心に返露するデザイナー 「プロトタイプ21"。 彼らは、日本意のアニメヤゲーム好きであり、 それらを解析にしたようなデザインも多い。またエイフェックス・ツイン(イギリスのテクノ・ユニット)のロゴ・デヤインで広く始られ、変に返出も「ヤクロス・ファス」の中できのはませつブリングにときある。また、最後大力マーデザイン上のたり、日本の工きサンプリングは、プトリオライブである」(保険)



COWBOY BEBOP remixes music for freelance

ビクターエンタテインメント VICL-60371

- Radia free mars tark 1
   Tank! -Luke Vibert Remix
- 3. Radia free mars tark 2
- 3. Radia free mars tark 2
- Farever Broke —Fila Brazillia Remix
   Radia free mars tark 3
- 6. Cats an Mars -DMX Krew Remix
- 7. Radia free mars tark 4
- 8. Piano Black —Ian O'Brien Remix
- 9. CAT BLUES —Mr.Scruff Remix
- 10. Radia free mars tark 5
- 11. Fe -DJ Vadim Remix
- 12. Fantaisie Sign -lan Pooley Remix
- 13. Radio free mars tark 6
- 14. Space Lion -4 Hera Remix
- 15. Radia free mars tark 7
- 「このリミックス、実は、無難自体の空間がスタートした監整から監督の中では考えていたモノだった。なんせ本編の 音楽が出来る前から、脚本のネタ出し会議の合画にも構図で "リミックス様はならだれかいい" といった経路を対談ま じりに交わしていたぐらいた。それな夢だった企画が実現可能な設備になったのは、やはりどデオのリースか被索っ たころから、リミキサーの選択から依頼への過程で、ミュージシャンたは美限した内容とどデオを買てから判断しても らった。この企画が監督自身の希望であることに質問したミュージシャンたちは、そのクォリティを見て"次の作品で、 せひサントラをやりせてくれ"という声もあかった。そして、3 枚のウントラとは影形態で、監督自身がプロスー するというカタテとなり、リミキサーの選択から "未来のラジオ番組"という構成や曲順、繊維的なマスタリングにま で立ちあう (その日状のWOWで撮影器が高度割り)といった限りかたで仕上がった。もともと機能で担いで ボットンルだ・ダングス・ミューダックをアニメ・アンの耳にも始さが自己前で考えられたラジオ。それにある ボットンルだ・ダングス・ミューダックをアニメ・アンの耳にも始さが自己前で考えられたラジオ。それに見 パイクらをまったく整備させずに世界観の広がりを表現する内容で、監督ならではの裏切り方となった(会話の中では、 シュディやラブ・マシーン、クラーマントルに、この企画の為には相じた様を

### MUSIC FOR FREELANCE

「カウボーイビバップ」のサウンドトラックを素材に、 世界のクラブシーンに名を馳せるアーティストたちが腕を競った「music for freelance」 ここでは、渡辺監督と共にプロデュースにあたった「ビバップ」の脚本家、佐藤 大にその経緯や制作意図、裏話を綴ってもらった。

### 「自由業による自由業の為の自由な音楽」

具合でさまざまなジャンルを軽々と横断していく。 ムのライナーを参考にしてほしい)、といったような らの詳しいプロフィールと代表作に関しては、アルバ 溶け込ませるイアン・プーリーや4ヒーロ クノやハウスのエッセンスをうまく自分のスタイルに に復活させたDMXクルー。そして、デトロイト・テ

そして、

産を鮮やかに蘇らせる時間を越えたフリー・セッショ だけがあればいいのだ。 評論家の仕事である。彼らには、粋なネタとアイデア りだしたモノかなんて難しいことを考えるのは、 だけでいいのだ。そう。そのネタがどこの誰がいつ作 り、ノリのいい、グルーヴのある音楽が出来ればそれ て重要なことではない。彼らを支えるのは、センスであ 必要とされてきた技術や歴史の勉強は、ここでは大し 釈でまだ誰も聞いたことのない音楽を作りだす。彼ら なレコードからネタをサンプラーで切り取り、新しい解 とサンプラーが必需品である。過去の遺産である膨大 それは、いつの間にか埃を被ってしまった過去の そんな彼らが音楽を作る傍らには、ターン・テーブル それだけであるといってもいいぐらいだ。 、自由がある。音楽をつくる上でいままで クラブ・ミュージックとDJを

ブライエン。エレクトロやエレ・ボップを再びシーン そのスタイルとするフィラ・ブラジリアやイアン・オ ージョンなどを起点に生楽器のサンプリングと加工を バートやロJヴァディム、ミスター・スクラフ。フュ ルは多種多用である。 スタート地点とはしている。 ラブでかかるようなダンス&クラブ・ミュージックを ヒップホップからの影響を料理するルーク・ヴァイ WOWOW放送終了後にリリースとなった「music freelance」に参加した8組のアーティスト。彼ら 音楽的なジャンルでの大きなくくりでいうと、 しかし、 その音楽スタイ

> いる。 శ్

クスのイメージは、オリジナルを壊し、まったく別の 子とのセッションを楽しんだようだ。 ュージックの枠にすら収まらない自由さで、菅野よう

そうそう。ビデオやゲームだってある。それは、 てもいいし、いつテレビのチャンネルを変えてもいい 一般的にリミッ

生まれるのだろうか

いまこの

僕らには、選択する自由がある。どんな音楽を聞

ない。どちらかといえば、同じ気分を共有した上で自 多い。しかし、 るアルバムになったのだろう。 わった結果、こうした「ゆるい」感じだけど、芯のま イストだったことと、クラブ・ユースではなくアニィ 分なりのスタイルに融合させていった曲ばかりであ 音楽に変形させてしまうような解釈で語られることが もともとのネタが彼らの気分をつかむジャズのテ 壊すといった暴力的な感覚で完成した曲け という素材と企画の雰囲気がちゃんと伝 リミックスにもいろいろある。

傾向にある。この背景には、 のヘンをデザインや作品のモチーフとして好んで使う ダンス・ミュージックのシーンで活躍する人には、そ ュージシャンたちも多い。中でもテクノを中心とした ルーヴを支えたひとつの要素である。 けが楽しめるちょっとした遊びネタとして使ったモノ 気作りに使われている。それらは監督が、 名だ。ジャズやロック、 音楽からの影響や引用が散りばめられていることは右 それは、 作品の雰囲気作りにネタとして使う海外のミ その逆に日本のアニメやゲームといったアイ この作品に粋なノリを与え密かにグ それぞれが隠し味として作品の雰囲 テクノといったさまざまなジ これらのジャンルで活躍 わかる人だ

り貼りしてまで自分のセッションに無理やり参加させ こかにジャズの薫りを秘めているということだ。ただ 過去の偉大なミュージシャンたちのプレイを勝手に切 ることの出来る感覚をもっている。自由な発想こそが 最新の技術を駆使していながらも生の雰囲気を再現す ネタをジャズから使っているという単純な意味ではな 点を線にする共通点が見え隠れしている。それは、ど ンである。そして、スタイルこそバラバラの彼らには

さとうだい/69年生まれ、作詞、放送構成

小説、アニメ/ゲーム脚本、コラムなどその

活動は多岐に渡る。著書に『ジェネレーショ ンN」(アスキー)、近作にPSソフト「エー スコンバット31の脚本などがある。193年

テクノ・レーベル "FROGMAN RECORDS" を設立、主催、「ビバップ」には舞台設定協 カノ展本として参加し、小説版「ビバップ」 の執筆も行なっている(ソニーから199年秋

刊行予定)。

てしまう理由なのである。 彼らは、サンプラーやシンセ、パソコンといった

リジナルとは違った雰囲気をもった音楽を作り出して リジナルを作った菅野よう子とのセッションなのであ 今回のリミックス盤でも彼らが見せているのは、 彼らは与えられた薬材から自由にネタを使い、オ そして、彼らは踊るために生まれたダンス・ミ 瞬間にもどこかで生まれている。その違いはどこか 多い。しかし、そんなときでも粋な作品は、

が過ぎた。すべての音楽や映像は、過去の誰かからの ムといったアイテム群は、まさに生活の一部であり ているのだろう。なんセテクノを作ったとされる人た かに売れた作品のマネやコビーで量産される粗悪品も 影響と引用によって作られたモノだ言う人もいる。 臂が、自らの作品のサントラをリミックスすることを そこに当たり前にあったネタだったのである。 ちですら、まだ30代半ば。彼らにとってアニメやゲー する人が圧倒的に若い世代であるということが関係し オリジナルのない時代だと言われはじめて随分と時 そして、最初から自覚的に音楽をネタとして使う些 当り前にあるモノだったからだろう。 それらの音楽が監督にとって生活の

「ビバップ」という作品自体もその随所に 今回の バムを聴き改めて気がつくのは、興味深い共鳴である 長していったモノだったのではないか、 自体もさまざまな過去の遺産からの影響や引用から成 まな音楽のネタは、海外のリミキサーたちのタネとなり 読むとタネである。ネタ探しは、新しいタネを作るト 発芽したのがこのアルバムである。同時に、 での基本だ。ただ自分が選んだネタをどう成長させる ですらすでにモノをつくる準備といえる。ネタを逆さに るのかも当然、自由、だから、なにかのネタを選ぶこと かりをつくるのも自由だ。ただそれを受け手がどう感じ ノを複製するモノも自由だし、売れたからその続きば 作ったり考えたりする上でも同じ。 腕である。ビバップという作品をとりまくさまざ だから、 ٤

この作品

:5 h == 21 プロリア まとうた オレは 下世報な「ATANELLE ZEBAN 気にいりたせ、BABY 1=13-2 1=13-2 主した

▲コレが管野よう子直等 リミックス盤感想コメントだり 売れてるモ

### for MUSIC

まずは各サブ・タイトルの元ネタ探しから。 #2はロカビリーの定義曲 \*STRAY CAT STRUT" をもじったもの。#3はローリン グ・ストーンズに同名曲あり(ちなみに「レッ ト・イット・ブリード」の中に同曲のカントリ 一・パージョンが収録されている)。#6もス トーンズの同名曲から、#8はジャズ・ビアニ スト、ビル・エヴァンスのアルバム「Waltz for Debby! からと思われる。#9はストーン ズのメンバーとライ・クーダーらのセッショ ン・アルバムと問題。#10は演歌 "知床旅情" が元ネタか (語感だけ?)。#11はエアロスミ スに同願アルバムがあり、#12~13はデトロ イト・テクノの代表格、アンダーグラウンド・ しはフタンフのシングルと同じ、〒14はクノ ーンの大ヒット曲。#15はジャズ・スタンダ **ードとしてマイルスも取りあげた曲、±16は** レッド・ツェッベリンに関名曲がある。#18 はハービー・ハンコックのアルバムおよび表類 曲と同じで、#19はストーンズの「STICKY FINGERS」に収録されている曲と同じ。#20 は少し入り組んでいて、サブ・タイトルの英語 はゴダールの映画「気狂いビエロ」(\*65年・原 題 (Pierrot Le Foul) から取られている。そ LTYMOが同映画からヒントを得たのが"マ ッド・ピエロ"で、同じくゴダールの「東風」 からノンフバイアされたのが "寒原" という曲 だ。#20のマッド・ビエロこと楽風は、そう Date the Valla wカ・ゴダール-VMOE 由で付けられた名前である。#21は、日本の アーティスト, Dragon Ashi: \*Cowbov Funk 1°という曲名があるが、撃進は不明。 #24はキッスの曲に関名があり、#25~26 はシカゴの「チェス」というブルース・レーベ ルに問題の人気シリーズがある… った日会

また、ひとつ指摘しておきたいのが「ビバッ ブーと<DJ以際のダンス・ミュージック>と の類似性である。それは渡辺監督の トキに音 楽を最優先してグルーヴィーにフィルムを演出 していくセンスや、シナリオをバラバラに解 休 / 再級終していく 編集感覚を指すがけではな い。DJミュージック、すなわち過去の音楽か らサンブリング (両生) して新しい音楽をクリ エイトする手法は、"過去の膨大な作品を前に して、いかに未来を向いて創造していくのか\* という問いに対するひとつの回答でもある。そ して、過去の意匠を引用しつつも、その"元ネ タ'を知らなくても楽しめる説得力を併せもつ こと。なにより、それが創造的であるというこ と ―― それこそくり、川川路のダンス・ミュージ ック>の魅力であり、「ビバッブ」の魅力でもある。

知っていればより「ビバップ」が楽しくなる、そんなアルバムや 映画を各10タイトル紹介。ここで紹介した作品を皮切りに、 自分で調べてより深みにはまってみると意外な発見があるかもよ。

### [カインド・オブ・ブルー]

マイルス・ディヴィス ソニーレコーズ SRCS 9104

もう1枚ジャズから N-M-H THIS. プ」の<周>を表わ すジャズなら、さし ずめマイルスは「ビ バップ」の<除>を

WILES MAVIS

象徴するジャズ、<魔術師>マイルスのトランペ ットは、どんな明るい曲でもその音色にどこか哀 1.3. 唐無棋を湛える。常に放射的で、同時代の 全音楽に影響を与えてきた彼の作品だが、その複 直にはすべて<ブルー>のトーンが流れている。 本盤ではジョン・コルトレーン、ビル・エヴァン ス、キャノンボール・アダレイら名匠の力を得て、 またAVM年代の他の空車振りを使わせる無異性と なっている。「ビバップ」ファンには#12~13。 ALCHHOLAND TROOP ELTERYTA ろのもくくかも

### 「スピーク・ライク・ア・チャイルド」 ハービー・ハンコック

東京EMI TOCJ-4279 「ビバップ」と言えば





82年にデビュー後、ドナルド・バードやマイル ス・デイヴィスとの共演を経て、「ヘッドハンタ ーズ」('73年)、VSOPとしての活動など、常に時 代の先端を走っていた。そんな彼が消寒する表質 前は、あくまでアーバンでソフトな手触り。'80年 代末という選送の時代、ホネで"無垢とはなに か?"という命頭に挑脱し、それを彼なりのマイ ルドなタッチで表現。タイトルに込められた意味、 チレアこの井のイメージをもって#16を見渡す と、よりその情感が深まるはず。ちなみにマスタ リングは、かのルディ・ヴァン・ゲルダー。彼の 代表版作「処女航海」(185年) もオススメ。

### 「ザ・ベスト・オブ・リトル・ウォルター」 リトル・ウェルター 242231

FOR I + to 1. / A m 3 il. クを導入にもワーブ リングきかせてたち んさ」とは#6での ジェットのセリフ。 ワーブリングとはブ



ルースハーブ (ハーモニカ) の演奏法のひとつで、 口を大きく膨張/縮小させながら息を吹き込み、 特徴的な抑揚をつけること。そんなブルースハー ブの妙味を楽しみたい人には、マディ・ウォータ ーズと並ぶシカゴ・ブルースの線、名ブルースハ ープ奏者ウォルターのベスト館を紹介(オリジナ ル館は'50年代末発売)。米国南部の黒人から始ま ったとされるブルースは、その後のジャズやロッ クなど、すべてのポップ・ミュージックの機にな ったという事業も覚えておいて揺はない。もちろ A 「ビバップ! ファンなら±6と井に楽しもう。

### 「レット・イット・ブリード」

**ローリング・ストーンズ** #11V-II. BOOD 1971





教ある名作・傑作の中から本館をチョイスした理由 14 STATES "WHI CHIEF HINNYS GET MINET WIN WHAT!" (1878) "無情の世界") が収録されているから。「ビバップ」 のラストを飾る "BLUE" と、この曲は明らかに共 鳴しあう。余略だが、この曲でリフレインされるフレーズ You can't always get what you want, But if you try sametimes you might find You get what you need (あなたが欲しいもの は子に入らないかも知れない、しかし必要なものは 手に入るかも知れない)」は、セッションXXでのエド のセリフ「彼しいものは手に入らないですが、いる ものが手に入りました」の元ネタか?

### 「イエロー・マジック・オーケストラ」 VANO ('79)

7.7.7 ALCA-9038

日本が誇るテクノポッ プの締ね、その1世ア ルバムには"東尾" "7" K + PTO" # と「ビバップ」ファン 17日本日日の上の日本日本日



並ぶ、彼らの活動はいまが世界曲のアーティストに 影響を与え続けているが、なにもそれは音楽家だけ に限った話ではない。たとえば、彼らが体現してき た "洗練されたコンセプトとテクノロジーの融合" "従来の枠にとらわれない自由な発想" "オトナの遊 び心"など、形を変えてさまざまな場所で息づいて いる。その意味では、この「ビバップ」できえ彼ら の影響とは無縁ではないのだ。ちなみにここで紹介 したジャケットは経験から約半年遅れて発売された 美国館のもので、「ニュータイプイラストレイテッ ド・コレクション | のエドのイラスト (本書P.65) のモチュフとかっている #9のお世にどうぞ

### TPPZ + D-KI

ザ・ビー シルズ

ジョン・レノン、ボー ル・マッカートニー、 ジョージ・ハリスン、 リンゴ・スター。才能 豊かな4人の英国人 が、遊び心とちょっ



とした悪寒、あくなき実験精神と自由な発想をも も実り、20世紀長度のマジックを生み出した。本 アルバムは、後らの実質的なラスト・アルバム。 由でも捨らからファンへ(ポールからジョンへ 2) の決別宣言とされる "Carry That Weight" は、"最 本にカールなオトシマエ"のひとつ。「ビバップ」 長林経にも引用されている。 スタッフ側々の力 量/発想がダイレクトに作品に反映する、という 意味では、「ビバップ」も実にビートルズ的? ジャケットを見てピンときた人は、「ニュータイプイ ラストレイテッド・コレクション」のアインのイラ スト(本物P.85)をチェックしてみよう。

### 「トゥ・ベイジズ」 2 Heco

マーキュリー PHCR-1684 「ビバップ」のBGMの 中には "Fantaisie Sign" "THE REAL MAN" など、いわゆ

る"ドラムン・ベーズ タイプの楽曲がある。

'90年代初期の英国に始を受し、音楽的には高速プ レイクビーツを旨とするこのダンス・ミュージック は、いまや世界中でその影響を発芽させている。そ んな音楽の、代表的アーティストの代表的アルバム が本作(彼らは『ビバップ』リミックス盤にも参加 している)。ここでは、通常 "ダンス・ミュージッ ク"と呼ばれる音楽からは想像もつかないほど、A ックでエレガントな世界が展開されている。衝 助をコントロールする "抑制" と、豊かな "知性" を振じさせる音楽がくジャズ>とするならば、彼ら の音楽はまぎれもない<フューチャー・ジャズ>で あり、それは「ビバップ」を貫く感性とも通じる。



### 「チャイナタウン」 サウンド・トラック

VARESE SARABANDE VSD-5677 ジャック・ニコルソ ン、フェイ・ダナウェ

イが主演した同名映 園 (74年) のオリジ ナル・サウンドトラッ ク。\*ハードボイル l 映画の傑作"と評される同映画だけに、楽曲にも

ジャズを基調とした流麗で渋めのものが並ぶ。そ のいくつかはあまりに"映画音楽" 然とし過ぎて いるが、トランペットのソロが印象的な"Jake and Evelon"、美しいピアノ・ソナタ "Easy Living"。 気だるいトランペットとストリングスを中心とし た "Love Theme From Chinatown" など、いくつ かのヤッションにそのま主伸えるほど「ビバップ」 の世界にマッチしている。アルバムの大半の曲を 手がけたのは、エンニオ・モリコーネらと並ぶ映 両音楽の巨匠ジェリー・ゴールドスミス。映画と サントラ、両方とも渡辺監督のお気に入りとか。

### 「ジャーニー・オブ・ファーサイト」

ショカノンピ カッティング・エッジ CTCR-14134 幻のTV事育終長終期. セッションXX「よせ あつめブルース」の ラストを飾った"中

を取り戻した日"で いちやく 「ビバップ」

ファンの試験をさらった彼ら、その2ndアルバム がコレ。2人の対照的なMC、オースミのリリシ ズムとヒデボウィの原連力を導動して頂きたい。 本盤からの先行シングル "BIG BLUE" に、「ビバップ」ファンなら "空を~" の続編的な色合いを 感じ取ることはたやすいだろう。ましてや、"BIG BLUE" と#26の奇妙なまでの符号的一致、グル - プの音作りの要・ツッチーの「「よせあつめブル ース」はあのまま"空を~"のプロモ・ビデオにし てもいいぐらい」「"BIG BLUE" のプロモ・ビデオ はアニメで作りたかった」との発言を知るにつけ、 両者のファンなら胸握らさずにいられないだろう。

### 「白島の湖/眠りの森の美女/くるみ割り人形」 チャイコフスホー

ポリグラム POCL-90063

「なぜ「ビバップ」に チャイコフスキー? と言うなかれ。組裁 「くるみ割り人形」の 中の气花のワルップが、 #11のラストで使用さ



れている。ちなみにこのセッションは過去の条件料 映画/ドラマのパロディとおぼしき場面がいくつか あり、特にラスト・シーンのクラシック曲の使い方 はSF映画 [2001年宇宙の旅] (168年) を彷彿とさせる (「2001年~ ) では "等しく音きドナウ" が使われてい たが)。ここで紹介したアルバムにはチャイコフスキ 一の3大バレエが段級されていてお買い様、取っつ きにくい印象のあるクラシック音楽だが、茶術作品 としての修修けるちろん、水る種のと記号>として 知っておくと役立つこともある。由そのものではな く、その曲が背負っている背景も含めて、楽しませ る映像作品も多くあるのだから(この#11のように)。

### for **MOVIE**

ここに取り上げた10作品以外で、「ビバップ」 をより多しむための手引きとなる映画を紹介し よう。まずは、なんといっても「ミッドナイ ト・ラン」('88・米)。アメリカに実際にある 賞金稼ぎ制度を題材にした映画で、元警察官の 賞金稼ぎをロバート・デ・ニーロが演じてい 3. 略薄としての営金除ぎがわかる映画が、ツ は海底に眠る財宝を探す3人の男女を描いた 「冒険者たち」('67・仏)。夢を追う中年男と若 者、そしてその間で揺れるひとりの美女、とい う人物設定はスパイクたちビバッブ号の面々を 彷彿とさせる。

各話ごとに取りばめられた、映画から引用さ れた小ネタも面白い。まずは#4に登場するウ メルフ "モンキー・ビジネフ"、これはマリリ ン・モンロー主演「モンキー・ビジネス」 (152・米) と同じ名前だ。映画はチンパンジー の薬戯で偶然完成した若汲り薬をめぐるコメデ ィ。#7の、劇薬を消載した宇宙トラック、と いう設定はおんぽろトラックでニトロを運ぶ男 たちを描いた「恐怖の報酬」(\*52・仏・伊) と も通じる。ちなみに、賞金首デッカーのモデル は、映画監督で俳優のウッディ・アレンか? #12~13、アパート内でのグレンとフェイの 会話シーンは、「ブレードランナー」('82・米) での賞金稼ぎデッカードと人造人間レイチェル の同様のシーンにイメージがだぶる。どちらの 話でも片方が営金稼ぎ、片方がフェイクな身体 をもつ存在、というのが面白い。「ブレードラ ンナー」ネタでは、もうひとつ。#22でスパ イクとアンディが対決する市庁舎ビルは、人道 人間の製造元・タイレル社のビルがモデルと思 われる。ほかには、#20では人がシリーズの 第1作「バットマン」('89・米) のイメージが 読みとれる。たとえば、強い陰影に彩られた裏 而作り、林立する原天様の中を移動する映像な どがそうだ。殺人鬼・東風は、さしずめ「バッ トマン」シリーズの悪役ジョーカーとベンギン だろうか。もっとも「バットマン」自体が強い 影響を受けている、ドイツ表現主義映画がイメ 一つの薬息かあしれない。中であ、森の陰原治 に連続殺人鬼を追いかけるフリッツ・ラング監 督の「M」('31・独) など、まさに#20とイ

01984 CINEMA CITY LTD ©1994 CROWNSION INC ©1980.1995. COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES,INC. ∞ビデオの発売元・価格は199年8月現在のものです。

メージがだぶるところがあるだろう。

### 「バリ、テキサス」



適切監督が大好きな 作品だという。ドイ プのロード・ムービ 一作家ヴィム・ヴェ ンダースの代表作。



この映画で印象に残 るのが、画面に登場するアメリカの風景。どこま でも終く管野と地平橋、それをおおう真っ青な空。 **キ1. で暗が止すったような寄れた街---- バック** に流れるライ・クーダーのアコースティックギター と相主って強烈な概然の念を誘う映像は、「ビバ ップ」のシリーズ全編に渡って影響を与えている 特に#17は、「パリ、テキサス」からのイメージ の引用がもっとも顕著に取われた1本だろう。

監督 ヴィム・ヴェンダース 出演 ハリー・ディーン・スタントン/ナスターシ ッ・キンスキー ビデオ発売元、カルチュア・パブリッシャース 「男たちの挽歌」



理なはハリウッドで 活躍する香港出身の 監督ジョン・ウー が、のちに \*香港ノ ワール"と呼ばれる スタイルを確立した



かくハンパではない量の強丸が飛び空う鉄整線 や 独特のガン・アクション ワンカットに触針 する登場人物たちを象徴的に繰り込む面面構成 そしてスローモーションを専用した演出方法な ど、世界のアクション映画に与えたインパクトは 大きい。「ビバップ」でも#5のスパイクとビシ ャスの対決シーンなどで、その強い影響がうかが

転貸 ジョン・ウー 出演 チョウ・ユンファ/テ ビデオ発売元: バンダイビジュアル ¥3.800

(\*73 アメリカー番目)

### 「デスペラード」



舞台に、町を牛耳る

ギャングにたったび

とりで復興を挟む選

の耐いを描いた社師

ガン・アクション



#1はこの映画から の影響が色濃く、主役のアントニオ・パンデラス が賃金首アシモフのモチーフとなっている。同様 に、カテリーナはヒロイン役のサルマ・ハエック のイメージがモデルだ。ロバート・ロドリゲス監 督の初監督作品「エル・マリアッチ」(92年) も "8級映画ファン" なら必見の1本だろう。

動祭・ロバート・ロドリグス 出演 アントニオ・パンデラス/サルマ・ハエック ビデオ発売元: ソニー・ビクチャーズ エンタティン

### 「グロリア」



れる少年と、それを 助ける中年女の逃走 劇、この映画の魅力 はジーナ・ローラン ズ油じる、マフィア



にタンカを切り、銃をブッ放す中年女グロリアの キャラクターだ。その姿は#7の女トラッカー VTにも通じるものがある。最近になってシャロ ン・ストーン主演でリメイクされたが、やはり 「ビバップ」ファンならオリジナルのこちらを押 さえておきたいところ、フィルム全体に覆う緊張 感と都会的なスタイリッシュさは、いつ見ても新 餌な物さを含えるはずだ。

出演ジーナ ローランズ/ジョン・アダムス ビデオ発売元: ソニー・ビクチャーズ エンタテイン

### 「クロウ 飛翔伝説」

¥3,800



恋人とともにギャン

グに惨殺された口っ

7 - 3 - 50 - 5

が、墓場から蘇り復

撃を始めるダーク・

ファンタジー、油切



影響は未見らしいの だが、雨がしとつく夜の街の様写やアクション・ シーンの描き方、ビシャスやスパイクとダブる主 人公エリックのキャラクターなど、奇妙にリンク するところが多い。時と場所を隔てて、偶然にも 似た肌合いの作品が生まれたことは興味深い。ち なみに主演はブルース・リーの息子ブランドン・ リー。しかもブランドンは、この映画の撮影中の 事物で亡くなったといういわくつきの作品だ。

監督 アレックス・プロヤス 出演・プランドン・リー/アーニー・ハドソン ビデオ発売元 日本ヘラルド映画 ¥3,000

### 「燃えよドラゴン」

鍛え上げられた肉体と、そこから繰り出される研 ぎ澄まされたアクションで映画の歴史を変えた 明、ブルース・リー、その存在は「ビバップ」を 語る上で外せない。直接名前は出てこないものの、 スパイクがリーの創設した"飯季道"を振り、セ リフに「水のようになるんだよ……」(#8) と いうリーの教えが出てくるなど、スパイクがリー に傾倒しているのは明かだ。ちなみに#2に登場 するハキムは、同じくリー主演の「死亡遊戯」 (178年) に登場した敵役、カリーム・アブドゥ ル・ジャパーがモデルだ。

数値: ロバート・クローズ 出演・ブルース・リー/ジョン・サクソン ビデオ発売元:タイム ワーナー ¥2.480

### [仁義]

宝石店強盗を全む男たちを描いたアラン・ドロン 主演作。暗馬街の男たちの生きざまをスタイリっ シュな映像美で追求したフィルム・ノワール作品 の1本だ。監督のジャン=ビエール・メルヴィル はフィルム・ノワールの巨匠と言われた人物で、 波辺監督が最も影響を受けた映画監督のひとりら しい。その影響は「ビバップ」に漂うハードボイ **ルドル型銀貨 シーカルル成金カド質量が開業と** なって現われている。#20に登場したプール・バ -のシーンは、この作品からの引用か。

野様 ジャン・ピエール・メルヴィル 主演 アラン・ドロン/イヴ・モンタン ビデオ発表元:アイ・ヴィー・シー ¥2.780

### 「夕陽のガンマン」

セルジオ・レオーネとクリント・イーストウッド のコンビで作られた、いわゆる"マカロニ・ウェ スタン\*(イタリアで作られた低予算西部劇の総 稿) の代表作。マカロニ・ウエスタンに息づく、 病楽性を追求した8級映画のテイストには、渡辺 監督もとても愛着があるようだ。#22は、そんな マカロニ・ウエスタンへのオマージュをパロディ の形で表現した一本だといえる。数本でもマカロ ニ・ウエスタンを見れば、#22でしつこく流れる "GO GO CACTUS MAN" の "ホンモノっぷり" か 毛にとるようにわかるだろう。

監督 セルジオ・レオーネ 主演 クリント・イーストウッド/リー・ヴァン・クリーフ ビデオ発売元: タイム ワーナー ¥2.480

### 「無い霞」

### 1'58 7'XUD

メキシコ国境の町で起った官豪殺害事件を巡る施 謀を描いた、オーソン・ウエルズ監督のフィル ム・ノワール作品。天才ウエルズらしく、凝った 画面構成にダークな雰囲気、そして緊迫態源うス トーリー展開はまさに絶品。「ビバップ」に大き な影響を与えた一連のフィルム・ノワール作品、 そのジャンルの中でも傑作と名高い作品だけに挙 必要、ウエルズ影響作品はこのほかにも会数ある が、「ビバップ」ファンには「オーソン・ウエル ズのフェイク」(75年) も推薦しておきたい。

監督・出演 オーソン・ウェルズ 出資 チャールトン・ヘストン/ジャネット・リー ビデオ発売元・CIC・ビクター ¥2.893

### 「コンポイト

"コンボイ" と呼ばれる大型トラックを駆って大 陸を爆走するトラッカーたちと、それを取り締ま る保安官の打々発止のやり取りを描く。パイオレ ンスを装術の域まで高めたアクションの巨匠、サ ム・ペキンパーの作品だ。渡辺監督の好きな映画 の1本で、#7は全編、この映画へのオマージュ と言ってしまっていいだろう。この間に登場する トラッカーたちの名前をはじめ、無線連絡の際の 「ブレイカー・ワン・ナイン……」という呼び出 しも、すべてこの映画から取られたものだ。

出演 クリス・クリストファーソン/アリ・マッグロー ビデオ事語

### 5.Criminal Organization

裏社会を取り仕切るマフィアやギャング団。単なるチ ンピラの集まりから、非合法目薬を売買するドラッ グ・シンジケート、雰面きは一般企業と見分けが付か ない企業型マフィアまで、その規模/性質は多岐にわ たる。大きく分けて、中国系、アラブ系、ヨーロッパ 系 (シシリア、コルシカ系) の3つが勢力をもち、そ れぞれしのぎを削っているようだ。



▲ビシャスの所属する組織「レッド・ドラゴン」の総帥たち。

### 3 The 賞金首情報 Information

賞金首の情報はすべてLS.S.P.が管理し、コンピュー タ・ネットやテレビ番組などで公開している。スパイ クたちがよく観ている「BIG SHOT」は民間のTV局が 制作している番組(それゆえ、仮視跳率だと打ち切ら れてしまう)。ほかにも、公共放送や政府公舗的な賞 会首情報番組もある。



▲ TRIC SHOT I ONING ORDINATION OF THE

### 1.Cowboy

當余稼ぎ

太陽系に30万人いるといわれる賞金稼ぎ(通称"カウ ボーイ")。LSSP、に書類を申請し、ごく筋単な審査で その事件を手に入れることができる。賞金稽ぎの条件 をもつ者は、賞金首として手配された人間を逮捕する 権利を有し、捜査活動の際には多少の違法行為も争論 されるようになっている。犯罪消化に伴う措置として ISSPが除立した「賞金首制度」が発練。現在はそれ なりに大きな賞金稼ぎ組織もあるようだが、アウトロ 一的気質の人間が多いため、単独行動する管会験ぎも 少なからずいる。





『ビバップ』の世界を理解するための30のキーワード。 メカニック、舞台、文化、人種、風俗、アイテム、etc……。

練り込まれた設定の数々が、いかにひとつの世界を構築するのに役立っているか、特と堪能していただきたい。

犯罪者

### 6. Drag

日薬

裏社会で飛び交う間の薬、"非合法目薬"。もとは位相 差空間内の作業者が使う"時差ボケ"対策のものだっ たが、時間感覚のマヒや異常なまでに動体視力を高め る効能が注目され、ドラッグとして取引されるように なった。色彩の違いにより「イエローアイ」「パープ ルアイトなどの種類があるが、最も高品質とされるの が「レッドアイ」であり、その最高品種が「ブラッデ ィアイトだ。



▲小型のスプレーを用い、間に直接検射して使用する。

### 4 Criminal

賞賞の美が激しく、法整備がまだ行き届いていないこ の世界では、犯罪者の数も多い。生きるため、しかた なく犯罪に手を染める者から、一攫千金を狙って開ビ ジネスに手を出す者、果ては巨大犯罪組織に身を置き、 違法行為を日常的に繰り返す者など、千美万別の犯罪 者たちがひしめいている。



### 2 Wanted!

當余首

管金首にはおおまかにわけてふたつのパターンがあ る。ひとつは、LS.S.P.が犯罪者を賞金首として手配す る場合。もうひとつは、個人や政府が営金を出して営 会首を手配する場合。後者の場合には、単に人探しの ために賞金をかけるときもあるようだ。



### a comrade:

### 河森正治 (舞台設定協力)

### Q・「無金砂空協力」の具体的な仕事内容は?

▲:おまに位相差空間ゲートや、各惑星のテラ・フォーミング、 アステロイドでの住み方たどのアイデア出しを行ないました。 作品に反映されているものとしては、まずゲートを始めとし て水型の間検用カレーター仕間区や 全型の浮砕材物による 大気改造及び気圧差のある地表と上層の設定、アステロイド のドームシティ等です

### Q:渡辺監督からはどのような依頼や注文がありましたか?

A: もう、かなり前のことなので詳細は思い出せないのですが、 確かいたげんがあけままりに広大な銀河系全域を持うのでは なく、太陽系内を舞台に出来ないか? ということだったと 思います。そして、出来れば各舞台の間を端から端まで数日 以内に移動できるように、という条件もありました。ここで キデ表えたのは 大路系内というのは過激のロケット推進に 何る限り、余りにも広大だということです。これをそのまま 高速移動してしまっては、安手のスペース・オペラになって しまうし、かといってワープに頼るのもありふれているし… …と、いうことで後述の位相差空間ゲートを設定し、太陽系 内に見えないハイウェイを作ることにしました。また、各感 星やアステロイドでの民住性については監督からリアリティ よりも舞台映えを優先するように依頼されていましたので、 ちょっとホッとしました。これは、もしまともにテラ・フォ ミングしていたら現在の技術では何世紀も何十世紀かかっ てしまうからです。

作品全体もどちらかと言うとリアリティとわるムードやタッ チにウエイトを買いている感じだったので、あくまでもその センに沿って、ややハッタリ重視に考えさせてもらいました。

まあ、それでも一応、各感星の水や酸素の供給については 個のゲートを選出て物質の大型輸送が可能になったことを前 提とし、外感星の高熱問題に関しては太陽光線用の(ほかに 通信用の) 高速ゲートがあることにして、位相差空間をバイ パスして充分な太陽光が供給されていること、それから地球 の砂減 (?) もこのゲート開発中の事故終みにすること、な るべく位相差空間ゲートというひとつの仮想設定によってテ クノロジーの飛躍が支えられていることにしてみたつもりです。

Q:「位相差空間ゲート」はどうやって考案したのですか? A:これはもともと、他の作品用に何年も前から考えていたネ タを『ピパップ』用にアレンジして使用させて頂いたもので す。自分達のやっているアニメーションなどのフィルム自体、 残像と目の錯覚を利用したものなので、これをヒントにして、 現実の時空が連続していると感じているのはあくまで人間の 認識上の錯覚で、実際にはその"スキ間"に(もしくは時空 の違う領域に)重なってもっと空間的距離の少し別の時空が 共存していることにしてみました。

### Q:「自分が参加したことで「ビバップ」はこうなった」とい う点はありますか?

A: 「ビバップ」のスタッフは皆とても優秀なので、自分が参 加していなかったとしてもきっと別の形でおもしろい舞台を 作り上げていたと思います。もしも自分が参加したことで何 かプラスになった事があるとすれば、ゲートや各感星の舞台 にちょっとしたハッタリというかチャームポイントを加えら れた(と本人は思っている)ことかも知れません。

### 9. Race & Culture

人種・文化

50年前に地球から移居して来たときの名待か、各或屋 の人種の比率は異なり、それぞれの文化はほぼ地球時 代と変わらぬ形で存在している(もちろん異文化同士 が融合しまい。新たな文化が発生している地域もあ る)、比較的、関係音響の強い中国系人種は各地にチ ャイナ・タウンを作っており、それがチャイニーズ・ マフィアの温度にもなっている。地球時代のアメリカ 合衆国はゲート事故でほぼ壊滅したため、アメリカ的 な文化はあまり残

っていないよう だ。公用語には英 語と中国語が定め SATUS.



▲それぞれの文化に持りをもつ人々が、連和 感なく混在している。

### 7 I.S.S.P.

大陽系刑事警察機構

Inter Solar System Police (太陽系刑事警察機構) の順 文字を取って「LSSP.」と呼ばれる。我々の世界でい うインターポールのようなもので、激化する超国家犯 異に対抗するため作られた警察組織、管金首制度と共 (-Block to to to



~「BEBOP | 世界の30ワ-

### 10.Currency

涌貨

通貨は太陽系で統一され、電子マネーや現金はすべて 「ウーロン」で流涌している。ちなみに1ウーロンは 現在の日本で約1円くらい。ただ、経済状況が不安定 なため、相場も流動的である。



### 8. History

「ビバップ」世界の成り立ち

西暦2022年、地球上空で開発中の位相美空間ゲート が爆発事故を起こした。事故の被害により、汚染され た地球で暮らせなくなった人類は、「位相差空間ゲー ト」と「テラ・フォーミング」の2大テクノロジーに より、太陽系の様々へと散らばっていった。国家はな くなり、西暦から宇宙暦へと時代は移り、各惑星/衛 星で独自の文化と経済が発展し始めた。同時に貧富の 格差も進み、犯罪者も増加していった。「ビバップ」

の世界は、すべ ての始まりであ る2022年から約 50年後、いまだ 混沌とする2071 年が舞台である。



▲拉相等空間ゲート事故は、地域に導端が

### 15 **MONO** System モノ・システム

Machine (機械)。Operation (操作)。Navigation (統 行)。of Outer Space (大気圏外) の頭文字をとった 「MONO (モノ)」。大気悪外活動に必要な機体制御・ 位置確認・自動計算などを一括したシステムのこと で、基本的にすべての宇宙船/宇宙車 (エアカー) は モノ・システムを搭載している。また、各機体共通の コクピット・スペース養料出ポッドを「モノ・ポッド」 と呼ぶ場合もある。

13 A Crisis

50年前、地球上空で起こったゲート事故は地球と月に 壊滅的な打撃を与えた。まず、北米大陸には地表の 1 /3を占める巨士クレーターができ 破壊された日 の破片は陽石となって降り注いだ。人口の過半数が失 われ、残された人類は地下都市やシェルターに逃れた ものの、汚染の度合いが進むにつれ、人類は地球から の脱出を余儀なくされてしまった。……結局、「ビバ ップ!世界の成り立ちはすべてゲート事故に集約され ていく。不安定なテクノロジーは、人類にとって諸刃 の剣なのだ。

ゲート事故

### 11.Phase 位相差空間 ference Space

我々の住む世界が1/48种周期で"明誠"を繰り返し ているとする「明滅宇宙論」。この理論によれば、世 現は1/48秒期期で"消えたり取われたり"しており、 しかもその "当えている" 瞬間は我々も "当えている" ため、それを認識することができないという。そして、 "消えている"瞬間に狙われる別の時空の空間こそ 「位相差空間」であり、その空間的サイズは我々の住 む空間の1/240としている。すなわち、位相差空間 内を航行すれば通常の1/240の距離で目的地まで行 けるようになり、通常空間から見れば240倍のスピー ドで航行しているように見える。







▲ゲート権級の責用は、2071年になっても分になっていない。

### ~「BEBOP!世界の30ワード

# 16.**MONO** Machine ביישט

すべての宇宙船はモノ・システムを搭載しているため 「モノ・マシン」と呼ばれる。だが、ごく限定した使 い方として、モノ・ボッドを搭載した宇宙船のみを 「モノ・マシン」とする場合もある。また、宇宙船の タイプや形状から「モノ・レーサー」「モノ・キャリ ア|「モノ・ボート」などの区分けをするときがある が、あまり厳密な境界線はない。



▲グレンの乗る機体は「モノ・キャリア」。

### 14 Medical

医痞技術

スパイクの義眼、ジェットの義手、フェイの冷凍睡眠 など、「ビバップ! 世界の医療技術はかなり高い。ジ ェットの左腕など、本来なら再生できるものをわざと 義手のままにしているというから、バイオ・テクノロ ジーも相当進歩しているのだろう。とはいえ、大怪我 を一瞬で治すような技術はまだ開発されていないようだ。

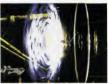


▲スパイクはかつて、大がかりな手術を受けた経験がある(#8)。

### 12 The Gate

位相差空間ゲート

通常空間から位相美空間へ転移するための装置が「位 相差空間ゲート」。通過すると惑星間の移動が飛躍的 に短縮でき(地球-火星間を約13~24時間)、これに より人類は太陽系内を自由に飛び回ることが可能とな った。ゲートはゲート公団が管理・維持し、通行する ためには使用料金が必要となる。



### a comrade:

### 山根公利(メカニカルデザイン)

Q: それぞれのメカにコメントを下さい。

A:ビバップ号--カマボコ型格約庫は男のロマンです。ソー ドフィッシュ II --- 細長い胴体はF-104のイメージ? 長大 なプラズマカノンは魚雷を抱いたフェアリー・ソードフィッ シュ目の面影が……、ハンマーヘッド――巨大な機首は、ア メリカ車の広いポンネットのイメージです。レッドテイ ルー・最も一般的なモノ、マシンとしてデザインしました。 潜水艇やヘリコプターのイメージです。

Q:いちばん気に入ってるものは?

A:やはり総合的なところでソードフィッシュIIでしょう。独 白のメカニック・コンセプトをよく表現できていると思いま す。次点はアップル号、あんな車で探検旅行してみたいです。

Q:デザインするとき、最も気を付けていたことは? ▲:プラックボックス的な、スーパーメカになってしまわない

ようにすること。 Q:「自分が参加したことで「ビバップ」はこうなった」とい

うさけありをすか? ▲:スペースシャトル「コロンピア号」が登場することはなか ったでしょう (笑)。

### 19 Tools

道具・アイテム・日用品

まったく新しい特徴を導入したアイテムは少なく、ど ちらかといえば現在の我々の暮らしで使われているも のがアレンジされ、登場している。デザイン的にも、 実在の品に手を加えた既視黙のあるものや、機能優先 型の試骨なデザインが多く、「ビバップ」世界の雰囲 気を演出するのに貢献している。





▲ビバップ号に備え付けられている 洗濯機。全日動で乾燥まで行なう。

### a comrade:

東

AJTソコン、仕述の課。

(美術監督)

Q:「姜術監督」と「trットデザイン(今福美)」の仕事の違いは? A:プランを起こすのがセットデザインで、絵としての世界を

具体化するのが美術の仕事。 Q・「ビバップ」の事態がほかのアニメと違う点は?

A:作りものの世界に、生活感のリアリティをもたせたこと (デザイン会めて)

Q:もっとも気を遣ったいたことは?

▲:次から次へといろいろな場所が出てきますが、場所が変わ っても、できるだけ空気感を統一したかった。

Q:自分の仕事でもっとも気に入ってる話数は?

A:#1, #5, #12, #24,

# 17.Main 主要メカニック Mechanic

それぞれの機体名の由来は、「ソードフィッシュ=メ カジキー「ハンマーヘッド=シュモクザメー「レッドテ イル=ナマズ | とすべて魚の名前から付けられている。 ちなみにメカ・デザインの山根公利によれば、ソード フィッシュIIのは実在のイギリスの複葉戦闘機「フェ アリーソードフィッシュ」('36年~) に敬意を表して、 "I" と付けたのだそう。





**全球展界十分展览3/解除代页的** 

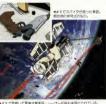




ト (高出力罪引機)。全長215 全高7.7m、全幅12.3m、重要 ト(モリを撃って魚を捕

### 20.Weapon& Arms 武器 武器/兵器

武器を所有することは禁じられておらず、届け出をす れば触れが所有することができる。ただ、実状はかな リアバウトで、非合法の強力な武器や軍隊並の装備も 間で流通しているらしい。ちなみにスパイクたちの使っ ている銃はすべて実際に存在するもの(P81~83巻照)。



# 18.Others Mechanic

数多く登場する宇宙船は、概ね位相差空間ゲートに合 わせたサイズで作られている。また、操縦には各種争 許が必要。ほかのメカについては、車両、船舶、航空 機など、我々の暮らす世界とそれほど変わらないもの が活躍しているようだ(もちろん個々に新しい技術が



▲単の子ザインは中にセット デザインの今後番が行なった。



### 25 War

**新** 

幸いにも、原星政府同士が対立しあう大規模な戦争は まだ起こっていないらしい。ただ、内戦や移民と先往 民との小裁り合いなど、小規模な紛争は頻発している と思われる(創中ではあまり指かれなかったが、「ビ バッブ」世界にも頂撃や軍用兵器は存在する)。



タイタンの戦場にはビシャスとグレンがいた(#13)。

# 23.Terrestrial Forming . フォーミング

地球以外の感量を人類が住めるように"地球化"して しまう技術のこと。各感星ごとに具体的な方法は異な るが、基本的には位相接空間ゲートを使い、大量の資 材や太陽光を"運搬"し、疑似地球的な環境を無理矢 理性り出してしまう。



▲会見では、没資額物プラントが軽素を作り出している。

### 21.Planet

惑星

木星と土星は居住不可能。水星、天王星、海王星は観 派基地があるだけ。冥王星には観測基地のほかに刑務 所があり、難島の監獄のような存在となっている。



▲ 【金曜】人口約5億人(アラブ、 アフリカ系が70%)。全土に居住 の、整東を下り出すための推物プ ラントが浮遊し、幻影的な風景。 こくまれに、複物ブラントから覧 の病にかかることがある(使常名 が発露さる機能は0.1%を選出 が発露さる機能は0.1%を選出

▲ [物理] 人口約2億人。50年時 のゲート事故以来。月の健庁が落 下してくるため、大多数は地下で 生活している。クレーターにより した都市も多い。取り残された地 域であるため、経済状態は悪く。





▲ [火曜] 人口約3億人(中電系が50%。ほかにはアジア系、ロシア系など)。クレーターを利用したドーム型都市があり、ひとつの街の中にコーロッパの、各項的などでまざまな文化圏が入り乱れている。太陽系でもっとも発展している理。

### 22.Satellite 小惑星# &Asteroid Belt

木星や土星など、惑星自体に住むことはできなくとも、 その衛星になら居住可能の場合がある。





▲ [小坂藤帯] 人口約8,000万人 (アジア系、ラナン系、ヨーロッ (万など)、末月面への中線的 点であり、由由質問点としてさまってなる監別施設を繋がりしかり、 でいる。一方で、人工衛程や中間 総対応済命機等が12 グラットプラ



『 末星の高湿、地表 が出め、水上都市が纏 る。どパップ号はもど で "ガニメデクジラ" していた。名物は、海 世別して、犯事発生事と同じ、常 北南して、犯事発生事と同じ、常



◀【タイタン】土屋の楽屋。人口 3,000万人。木屋の美屋の国家と ほかの感覚から来た移民とが対立 し、戦争を起こしている。カリス トの経済状況の悪化も、ここでの 戦争が影響を及ばしている。



### 26.SSW

コンピュータ・ネット

我々の世界と同様、コンピュータ・ネットワークはあ らゆる面で重要な位置を占めている。我々の世界でい うWWW (Wolrd Wide Web) にあたるのが、SSW (Solar Systems Web)。ゴーグルなどを使えば、視聴 性に富んだサイドー・スペースにダイブすることもできる。



**模似3** D空間内に無数のサイトが漂ってい

### 24. Nature

各感星/衛星の景観は、星ごとの環境で大きく異なる。 地楽の大部分を海が占めるガニメデもあれば、乾いた 空気と青い空が印象的なイオのような星もある。地球 時代に比べて、各惑星の人口密度は遙かに低くなって いるため、手つかずの自然もまだ多く残っている。

自然



▲#14でラフィング・ブルのいた渓谷は火星と思われる。

### a comrade:

### 佐 藤 (舞台設定協力)

Q:自分で最も気に入ってる設定は?

A:一番は、やはり目薬ですね。#1で効果的に使ってもらえ ましたし、マフィアの資金面であり、ゲート公団との癒着を 感じさせることのできたアイテムでもあったので、気に入っ

Q:コンピュータ・ネットにまつわる設定で、画面に反映させ ることができなかったものを数えて下さい。

▲・旬坊 エドがハッカーとして優秀なのかは その発揮力や 連想力の測器にあるからなのです。 宇宙ネットでデータを給 索する為には、誰もが普通では考えられない発想、連想能力 が使われています。そして、エドの端末では、文字ではく 「イコノグラフィックス・サーチ」という、想像した事柄を画 像 (イコン) に密維して入力するといった方法が使われてい ます。その背景には、宇宙ネットが有機的な繋がりをもった データ・ベースである必要があります。ネットダイヴの設定 には、このような背景が用意されていました。それからエド が、いつも使っているゴーゲルですが、あれはモニターを見 る為のディスプレイではなくて、マウスのようなモノです。 眼球の動きや瞳孔の収縮を恐知して、自由に入力する道具な

Q:「自分が参加したことで「ビバップ」はこうなった」とい う点はありますか?

A:「自分が!」と自負することより、参加したスタッフ全員 の有機的な繋がりの中に『ビバップ』の魅力があったと思っ ています。みんなが「こういうヤツが見たかった」という作 品になったと思っています。でも、こんな風にノリだけで仕 車を1.アたヤツ(自分)のアイデアを作品に見前1.た監督の 手続は驚きですね。



### 29. Nonessential Items

しばしば画面に登場する酒・煙草・コーヒーなどの機 好品。この時代、それらが健康にどう影響を及ぼすの かは不明だが、少なくとも習慣性があることだけは間 違いないようである。とくに煙草に関しては、スパイ ク、ジェット、フェイと主役クラスが軒並み吸っている (好みの銘柄はそれぞれ別)。



▲スパイクは受煙家。「煙草飲み」芸も接載(マネしないように!



### 30 Amusements

カジノ、ビリヤード場、游園地など、登場した報楽施 粉は比較的古めかしいものばかり。カジノや游園地で は、ホログラムを使った立体映像やロボットらしき又 イグルミも登場したが、テクノロジーの進歩はあれど "娯楽"というもの対する根本的な感覚は、現代とあ まり変わっていないようだ。



### 27. Spiritual Life

たとえ未来といえども、人の心の内面は依然、秘境と して持されている。宇宙風水、コンピュータ・ネット 完赦、火星に住むネイティブ・アメリカンの預賞師。 時代の変化に応じ、スタイルや名前は変化しても、そ の神秘性はいまだ必要とされ続けている。むしろ多民 族化が進み、各民族のアイデンティティが問われる時 代だからこそ、精神的なルーツの重要性は高まってい ると思われる。



A中国系のよみの類では、宇宙県水が強い影響力をもつこともある。

### 「BEBOP | 世界 の30ワード

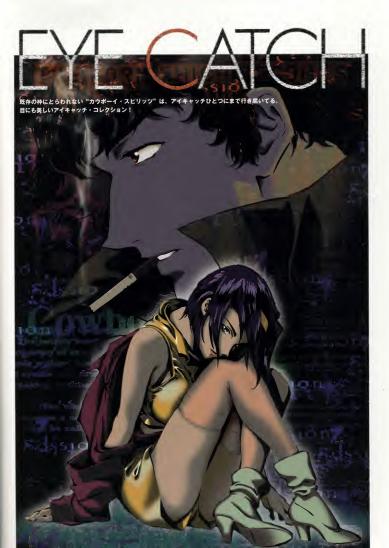
### 28 Fashion

ファッション

「ビバップ」のメイン・キャラクターを見る限り、未 来社会で服装に生つわる画期的な発明がなされた痕跡 は見あたらない。逆に、現代に暮らす我々から見ても、 クラシカルなファッションが登場することもしばしば である (#16でのジェットの服装!)。 奈材や縫製に 変化があるのかも知れないが、ことシルエットに関し ては、2071年と現代とであまり隔かりはかいだろう。 流行は繰り返すということか?



ATP.O.に合わせた着こなしを見せてくれたフェイ。





Session #20



Session #21

Session #22

Session #23





Session #10



Session #11



Session #1/2/19







Session #4



Session #5/6



Session #3



Session #8



Session #9



Session #16

#1…… シンブルなモノトーン・バターン。#2、#19でも再使用されている

#3…… 蛍光ピンクのサインが妖しい。色を変え#4にも使用 #5…… グレー地に気品ある英文。#6で再使用

#7…… 空をパックに 2頭の牛のシルエットが浮かび上がる。セピア調の色彩も美しい。 #8ではエッチングふうに加工され再登場

・・・・・ 文字が書かれたクシャクシャの紙がぎこちなく移動していく。

手作り感がなんともカワイイ

#10…… ひときわ大きな文字が目をひく。#11でもネガ反転して使用されている

#12 ..... 切り張りされた文字。#13も同じもの

#14……ヴィヴィットな色彩が鮮やか。#15ではブルーに色調を変えて再使用 #16 ..... タイポグラフィ的デザインの中では最も大胆なレイアウト

#17 ..... サイケデリックでキュート。ストーリーにピッタリ!

#18…… OPで使用されている英文のバックにタイトルが浮かび上がる #20……文字の大きさと色のバランスが命。シンブルながら印象深い

#21……実写を取り込んで加工したとおぼしきショット

#22…… チープでアメコミチックでテクノでボップ。センス抜群! #23…… サブタイトルに引っかけ、フィルムを針で引っかいた (スクラッチした) 文字。 バックにはスクラッチ音が流れる。

#24……飛び散ったインクは何を意味するのか。 ここから最終話まですべてモノクロで統一される

#25…… ジャズの名盤「ブレイキング・ボイント」(フレディ・ハバード) を 模したと思われるデザイン

#26……モノクロの混沌の上にタイトルが無遺作に配置されている











Session #18



Session #12/13



Session #14

one day it'll all make sense...3



252

シリーズ構成/脚本の信本徴子。 ラクターデザインの川元利浩、プロデューサーの南雅彦。 段落して約3か月、いよいよ劇場版に向けて動き始めた4人のメインスタッフに、 「カウボーイビバップ」への想いを語ってもらった。

Shot by HITOSHI SAITOH

"日本のアニメなのに英語のテロップが出る

**渡辺一**とにかくリアクションが大きい。最後 信本一日本人は真剣に見ちゃうから」

SEE YOU SPACE COWBOY ... ] OF

のがオカシイ\*ってことらしいんだけど…… ロップでも爆笑してた(笑)。後で聞いたら

"犬出していい?" "いいよ" "インディアン 信本「うーん、なんか、楽しい感じ(笑)。 南一どんな感じの作品になると思ってたの? 渡辺 一……全然っていうのはないだろう」 川元「それは、よく出来た作品に見えたって うはもう忘れてるんだよね。7月にアメリカ かわいそう』とが (笑)」 やって "ああ、おもしろいな<sub>1</sub> だけど、すっかり忘れてるから客観的に見ち のコンベンションでひさびさに1話を見たん 渡辺一あまり長くかかったからさ、最初のほ そうだけど、やっぱり終わった時の感慨は深 まあ作業自体が長かったから、どの作品でも たから、密度はその日がいちばん濃かったね 南「最終話は放映のギリギリの日までやって ある。終わった時点で映画の話も決まってた 入ったから、節目があんまりないというのは わった後、すぐ何点もの版権イラスト作業に 川元一最終回の作画状況が結構ドタバタで終 個本「私の仕事もかなり前に終わってるから われても、もうだいぶ経ったし」 渡辺一テレビ・シリーズが終わった感慨と言 そして「ビバップ」は海を渡る テレビ・シリーズ終了、 "このキャラ



見てイギリスとドイツでもMTVで放映する ね。とりあえずイタリアで放映して、反応を そういえばヨーロッパでも放映するみたいだ

個本「アメリカではどんなお客さんがきてた

たけどね。大体、最初に「カウボーイ・ビバ メかって思うらしいよ。"カウボーイ"って ップ」っていう名前を聞くと子供向けのアニ かが来てたなぁ。それはちょっとうれしかっ 兄ちゃんとか、でっかい黒人のお姉ちゃんと 渡辺「普通のオタクの人以外にも、パンクな



すごい初期だよ」

みたいな感じなんだろうね。「ニンジャ・タ 信本「こっちでいうと「サムライなんとか」 ことば自体が子供っぽいらしい」

いけなかったから

バップ」はもともとメカを最初に決めなきゃ 南一山根 (公利) くんは最初からいた。一ビ んは丁度入れ替わりなんだよ」 渡辺「河森さんと、川元さんや今掛(勇)さ さんとも「ビバップ」では会ってないし」 川元「……温泉なんて知らない(笑)。河森

# スタッフと渡辺監督の ートルス」とか 微妙な関係

ね。これがアメリカ人の映画の見方か、と思 選返一アメリカだといちいち笑ってるんだよ

ったんだけと

じゃない!」

信本「それ、凄い細かい3人オヤジのセリフ ていうところとか ヴッハッハッハッー』て の"おまえは別の種蒔いてたんだろーが"っ アメリカだと異様に笑ってるんだよね。1話 アメリカ人にも受けてたしたね。なんかさ、 渡辺「うん、1話は名作だと思いました (笑)

間自体をあまりとらなかったから、企画は2 南「長いんじゃないの。『ビバップ』に限ら あの期間って長い方なの?」 りて、何人か集まって企画進めてたじゃない。 川元「最初の準備段階でアパートの一室を借 ず、それまでのテレビ・シリーズでは準備期

ったんだけど

しょ。まあ、合宿の時点では全然見えてなか ていかなきゃならないから、時間はかかるで 信本「原作とかないしね。何から何まで作っ ゃんと作品に活きてるし るけど、必要なものだったと思いますよ。ち 渡辺「でも、準備期間が長かったって言われ

をやってた」 「ビバップ」は8か月くらい何だかんだ企画 テ、作画、と現場が動くのが普通だけど、 ~3か月ぐらいで、すぐにシナリオ、絵コン

ターの決め込みの後、ギャグの話をしてたね。 南一温泉では「ビバップ」世界観やキャラク 信本「河森(正治)さんもいた」 南一(佐藤) 大ちゃんと……」 個本一秩父の温泉で合宿したよね



犬はウェルシュ・コーギーがいい、とかさ」 川元「描く人の身にもなって欲しいけどね たちじゃないから楽しかったのね」 ーもディレクターも"なんで?"って聞く人 たものが全部OKだったから。プロデューサ 出していい?』『いいよ』って、好きで出し 言ってたもんな」 南「最初は川元くん、"犬なんて……』って

川元「いや、仕事ですから それがいまや……」 ない。描いたこともない。って言ってたから。 選辺「嫌がってたもんね。"動物なんて描け さ過ぎる」

川元「出番自体が少ないー 一同「(笑)」

渡辺「……スタッフそれぞれが細かい部分に かったとか、伝説になってるからね」 **兩**「最終話にアインが出てないからヤル気な

川元「出てくるんだから、描かなきゃしょう

南一違うだろう (笑)

タッフがいやいや作っているのはそれが作品 ッフが楽しんで作ってないとダメですよ。ス ほど」と取り入れるときもあるし、結局スタ ない時もあるので、人から言われると"なる こだわっているのは、いいことだと思います (笑)。監督としては細かい部分まで気が回ら

うよ。私はそう解釈してる」 もしろくないとダメなんだけど」 に出ちゃうからね。まあ、そのこだわりがお 信本「まあでも、自由奔放な作品だったと思

されますから。『ビバップ』も、『ルパン』や 川元「見てきたものや好きなものは必ず反映 とダメだよね。それぞれのスタッフだって、 のカラーはつかめたかどうかわからない」 からないけど。というか、いまだにナベシン ね。それがナベシンのスタイルかどうかはわ エイトが大きい作品だなって感じがしました ってみると、アクション云々よりも表情にウ てきたからしょうがないですよ。ただ結局や って言われるけど、そういう作品も好きで観 いろんなものの影響を受けてるわけだし」 信本「でもね、基本的にそういう遊びがない てるんでしょう」 **「クラッシャージョウ」に似てる部分がある** 

チュエーションとかカット内容。犬を知らな てたよね。絵コンテの段階で、動物に愛情が 辺監督)に『動物にもっと愛を』って話をし がないでしょ。あと、俺は最初ナベシン(渡 川元「いや、スパイクの扱い方じゃなくてシ 渡辺一ぞんざいに扱うところがスパイクなん 感じられないと」

んでるんだけどね

分が絵を描けないせいもあるかもしれないけ タッフに"お前たちはこれを再現しろ"って 最後はそこに預けるしかないという」 らで勝手に作るしかない。それをナベシンが 判断はこちらに任かされるわけで、後はこち ージが伝わってこないんだよね。そのへんの まで説明する人間じゃないから、明確なイメ 川元「だよね。ほら、ナベシンって端から端 いう作り方はしたくないんですよ。それは自 渡辺「10%自分の中でイメージを作って、ス どれだけ許容範囲を持って通してくれるか、



は、それぞれのスタッフがもって 達できるわけじゃない。それより 言ったって、そんなものは10%到 あるものを"お前たち作れ"って と思うんですよ。自分の頭の中に ほうが共同作業としておもしろい れをフィードバックさせて作った いるものを足していけば10%以上

川元「それで一番問題なのは、直す時間があ のものになるかも知れないわけだ やり直せばいいし」 から。10%以下になったときは、全部自分で

うまくいってるときは10%以上になるから」 クも大きいんだけど、スタッフ同士の連携が あるし、自分で書き直したものもある。リス 渡辺「うん。だから10%以上になったものも るかないかってことだよね」

ういうやり方で。私は別に困らなかったな」 個本「いいんじゃない、そういうやり方はそ 渡辺「いままでの仕事の経験から」 信本「そういう作り方って生まれつき?」

林原めぐみさんっていう人も、言うことを聞 人は(笑)。信本さんと菅野さん、ちなみに 渡辺一それ以前に言うことを聞かない、この 祭ノリが好きなのよ。あくまでも仕事もその 納得する。……ていうか、私きっとね、学園 近い世代のスタッフで作ってるというほうが スタッフで作ってたら逆に違和感があるな れこそアニメとか、ものすごく幅広い世代の

を把握したうえでパートナーとして付き合っ に性格も分かって、それぞれの得意ジャンル 年も6年も仕事をしてきて、そこそこ公私共 初めてじゃないですからね。サンライズで5 本さんとは初めてだけど、それ以外はみんな 川元「あと、このメンツは、僕と南さんは信

延長上にあるから」

きたものは全然違うし、私はそういうの疎く だいたいバレてるし。見てきたものや聴いて っとわかってもらえる』 "これは好きそうだ

"ここは河森さんがやってる、ここはナベシ プラス」はすごくすんなり見られたんだよね 分からないじゃない。その点、「マクロス・ を見ても"ここを誰それが作った"ってよく ないんだよね。アニメーションの場合、作品 \*この人はすごい』とか、あんまりピンとこ と思うよ。……自分の場合、他の作品を見て **雨**「それぞれの力量を分かってるのは大きい

的にあって、作りたいものとか、共通認識と い世代のスタッフを中心に、というのが基本 南一もともと自分の仕事のやり方として、近 来でも困るけど(笑)

渡辺一確かに、いきなり55歳の脚本家とかが のが、そこにはちょっと関係してると思うん う理解はしてたつもり。ほぼ同世代っていう シンの"好き"の方向性は分かるし、そうい てわからないものがいっぱいあるけど、ナベ 体当たってるからね。手を抜いてるところは な』とか、勝手に自分で考えるんだけど、大 信本「私が好き勝手に書いても、"これはき タッフが反応して作ったもの、そ

ムに対する考え方も意外と近いものがあった かあるからね。アニメーションというフィル

だろうけど、説明自体が省けるのは楽、って

信本一説明すればどんな相手だってできるん

信本一子供のころ見てたドラマとが映画、そ ばり大事かな」 だったら、"分かり合える" というのはやっ というかね。特にオリジナルをやっていくん **雨**「うん。それを説明するのは仕事的な行為

感想は、ひと言、"よかった"ですよ」 よかった。……そう、作品が終わったときの 量をちゃんと作品に反映させることができて りするプロデューサーなんで、その個々の力 は個々の力量を把握してるスタッフでやりく ちゃうしね。さっきも少し話したけど、自分 いかなければギクシャクしたフィルムになっ グがうまくいった。集めたスタッフがうまく プ」はそういう意味ではすごくスタッフィン けてみるまでわからなかったけど、「ビバッ してくれるスタッフが多かったよ。フタを間 **剛「信本さんに限らず、非常にノッて仕事を** 

信本一あ、そう?」

した形で流すことができなかった むわけよ。自分の作品をちゃんと それで楽しいときもあったんだけ きゃならなかったりして、それは てるものを13話で一度終了させな コんでたのよ。途中、26本で作っ 品だったから、自分的には結構へ わけだから、ただ、アニメ業界以外 と、プロテューサーとしてはヘコ **南**「放映がなかなか決まらない作



PLUS」で初めて監督を担当、音楽と映像美 (「MACROSS PLUS」は196年に劇場公開)。 『カウボーイビバップ』で満を持してテレビ シリーズ・デビューを果たす。

れないタイプと言われれば、それまでなんだ

# 『ビバップ』で得たよろこび 『ビバップ』で得た充実感、

その時代を勘違いしてないかどうかが大事な

どんなテレビを見てた。って話じゃなくて を共有してるかどうかだと思う。 "子供の頃 渡辺「世代の差というより、その時代の感覚 倡本「逆に、そういうのが出てる作品しか作 ンがやってる。ってわかる.

しいことをしてる人なんだけどね」 リーズ構成ってなに?」って言うじゃない。 俺から言わせれば、いちばんシリーズ構成ら 南「信本さんがおもしろいのは、自分で"シ

信本「そうなの? いまだによくわからない

ぐらい、うれしかった」 にさ、"うん、いいね!"って言われたとき 供が夏休みの宿題を先生にほめられたみたい ……単純にすごいうれしかったんだよね。子 で"おもしろい" って言ってくれたこととか

て思うような出来だったら、ハイOKって感 てくれて、それが映像になって"ほほーつ"つ ういう人たちが"いいんじゃない"って言っ を読む人がいちばん最初のお客だからね。そ りのスタッフが気になる。最初に自分の脚木 アリなんだ、とも思うけど、私はやっぱり周 た。って言われればフーンってなるし、これ 本当はいけないんだけどね。そりゃ "よかっ 応とかはもういいやって思っちゃう。それは 僧本「私は結構、すべての作品に関してやり っぱなしのところがあるから、やった後の反

川元「参加してる作品ひとつひとつは自分な

フジテレビヤングシナリオ大賞 リオライターとしてデビュー。 「バナナチップスラブ」「ナースコ 「白線流し」、アニメ「MACROSS PLUS」 「岸和田少年恭遽隊 2」「東京韓」など

中、波辺監督とコンビを報むのは「MACROSS PLUS! 以来で、自身にとっても「ビバップ、 は初のテレビアニメとなる



WOWOWのプロデューサーが1話見た時点

のであって、あんまり意識はしない。まず☆ ど、でもそれはあくまで後から付いてくるも の評価はもちろんいいに越したことはないけ 業ができたという満足感はある。作品として ものを上げているつもりなんで、そういう作 りに全力を出してやってるし、上がったフィ :ムに関して、少なくとも絵では自信がある

それがどんなものでも、無視されるよりはい プ」は結構あったからうれしかった。たとえ 寂しいものはないでしょう。それが「ビバッ 視聴者がノー・リアクションというものほど 渡辺「リアクションがないのも寂しいけどね

層って。思った以上に女子中学生が多い、と はあるでしょ」 信本「知ってることばだとわかるっていうの 渡辺一ホント?」 ッとくるらしいのよ 代だから "カウボーイ" ってことばにまずグ 言ってたしな。いま60代の人とか、西部劇世 かね。うちの親父も"よくわかる話だ"って 南「意外と広いのよ、「ビバップ」のファン

渡辺「老人に人気、と」

たもん。 「月刊 囲碁」とかに広告出すとか するような売り方すればいいのに、って思っ 南「いや、俺、本当に50~60歳代にアピール 南「\*宇宙のカウボーイだな』って言ってた

渡辺「開拓しないとね

のがある程度わかるじゃない。そ 南「広告は、それを読んだ人の反応っていう

けど、その反応が意外によくて 国のミュージシャンに見せたんだ 渡辺「リミックス盤を作る時に外 ろうよって言ったんだけど ちばん老人向けなんだからさ、や えず現段階では「ビバップ」がい しょ、メーカーとしては。とりあ うしたら次の作品の指針になるで

それがうれしかったな。作ってる

川元「それでもシナリオ変更はしなかったわ 信本一うん、もっと前だよね

かわもととしひろ/63年生まれ。三重県出 **身。「アリオン」助画、「機動戦士ガンダム** ZZ」「ヴィナス戦犯」原画、「機動戦士ガン ダム0080』作画監督を経て、「機動戦士ガン ダム0083」「おいら宇宙の探坑夫」「ゴールデ ンボーイ」「機動戦士ガンダム第08MS小隊 等のキャラクターデザイン、PS版「攻殻機 助隊」の作画監督を手がける。その線密なタ

ッチにはファンも多い。例犬(ウェルシュ コーギー) の名前は "コリン"。

まり差はないんだな』って思った。それは大 受けてたっていう話を聞いて、"ああ、あん ジャズのミュージシャンに第1話を見せたら がレコーディングでN.Y.に行ったときも たちも気に入ってくれてね。あと、菅野さん わかると思うんだけど、ミュージシャンの人 ョンとかに来る人はみんなアニメ好きだから ないじゃないですか。 アメリカのコンベンシ を作ってます。とは言うけど、本当はわから ときって、一応建前は『世界に通用する作品

# そして劇場へ **『ビバップ』は続いてゆく**

南「え、長編やりたいと思わなかった? 作 渡辺「……そもそもなぜ映画になるのか?」

渡辺「まあ、「ビバップ」以前から劇場作品 体ない部分があったし、何本かはもっと長い でやりたいと思ってたんだよ。シナリオで勿 南「うーん。テレビ作ってる間、ずっと長尺 信本「やってもいいし、やらなくてもいいし 尺でやってみたかったし」

るって話がきた時は、もう迷いなくやります。 があればやりたいと思ってた。だから映画や で劇場版できるな、とも思ってたから、機会 はやりたかったし、「ビバップ」という素材 南「ま、がんばって(笑)。モロッコくんだ

川元「それはあの最終回ができる前?」

たんだよね(笑)。なんでモロッコにしたの 川元「俺、モロッコに行く目的、知らなかっ か、空港に向かう道で聞いたような気がする 信本「うそー!?」

信本「行きたかったから」 からない」

> とかいって (笑)」 しろいかもね。「アインの夏休み 5分くらいの映画付けてもおも だと。そういうものを作り けど、まあこれも「ビバップ」 テレビの「ビバップ」とは違う あるかも知れないけど、それは ですよ。やり残したことも るってわけじゃない やり残したことをや 渡辺「でも、テレビで れと(笑)

南「同時上映にアインだけの

行きたくない所に取材に行ってどうするよ 渡辺「行きたい所に行くのが基本ですよね

信本「……結局それがシメなの?」 作業ができなかったりね」 南「そっちが忙しくて本編の方の 渡辺「原作・脚本・監督に川元利浩で れでOKだと 渡辺一うん けだよね

南「そこはもう、潔く。これはこ 信本「逆にそうしちゃうと嫌じゃ まりがあるわけでもなし」 続きじゃなきゃいけないという決 渡辺「単純に、映画版はテレビの

渡辺「たまたま映画館に来た、つ ない?」

品だと思ってほしい」 いるだろうけど、映画版は一本の独立した作 もう映画版は作らないでほしい、という人も す。テレビがああいうふうに終わったから、 のという作品が作りたいわけじゃないんで 晶がやりたい。テレビの続きがあるからどう ていう人が観てもおもしろいと思うような作

川元「やめたの!?

渡辺「でも、やめました

渡辺「やめました。いや、現地に行ってイン

信本「でも、そこが難しいんだよねえ」 れは、作れると思ってるからやるんだけどね 普通に楽しめる作品じゃなきゃいけない。そ もないわけだよ。かつ、見てなかった人でも てきた人たちの期待を越えないとどうしよう がら、映画はその続編じゃありません、と テレビ・シリーズはああいうラストでありな た人がすんなり見にくるわけじゃない。でも 通に"続編です"って言えば、それまで見て ってことは、いままでテレビ・シリーズを見 **南**「ハードルは一段高くなるんだけどね。普

りまで行ってきたんだからね」

まあ置いといて、別なものをやると

南「なんでモロッコなのかはいまだに俺もわ

そこになぜかモロッコのことが書いてあった 南「一応ね、中途半端なプロットができてて

んだけどね

南雅彦

みなみまさひこ/61年生まれ、 84年にサンライズ入社後、割作 ライズを退社し制作会社「BONES」を設立

變があったってことだよ。あとは、とっとや 南「一から書き直すっていうのが、行った甲 始動ですよ

でもまぁ、これから作るんですよ。これから 渡辺「いや、とりあえず行ければいい(笑) 川元「シナリオ・ハンティングに行ったんじ スピレーションを受けてですね……」

やなかったの?」

# FAYE = Megumi

### Q. 自分にとって「ビバッブ」という作品、フェイという役柄は?

A. ああ……また難しい質問を……。最初は得体が知れなくて、こわごわさわっ ているって感じでしたけど、後半はもう楽しみで、楽しみで、自分は棚に上げて、 他のキャラは見てるだけで、もうただ楽しんでたかも……。フェイも最初はこわ こわ触ってたけど、後半はダラダラとこれまた、楽しんでましたね。でも画面上 のキャラクター見て「声いらないかも」なんて思ったのは初めてかな。だって、 もう画面からフェイの声が聞こえる感じがするんだもん。私の声入らないジャン っとか思った事がある。そんだけ「生きてる」感じがしたのかな。

### Q. アフレコで印象深かった出来事やエピソードを教えてください。

A. そりゃもう、毎回毎回ありまして、書ききれませんね。台詞の練習してたら、 山寺さんに「え? 何」とか返事されて「いま俺に言ったのかと思った」な~ん て、逆もあるけど、台詞を言ってるっていうより、喋ってるってのが「ビバップ」 でしたね。印象深かったのはフェイの適去話。「フレーフレー私」は叔父様方に は大変好評で私と奏ちゃんは、「なんか、おはよう私って恥ずかしいよね」「超恥 すかしいっすよ | と若干の不評。意見が真っ二つ。お話自体は感動的でしたけど。 あと、最終回のアフレコ後に山寺氏かなり動揺。運転さんは、「あとは俺達に任 せろ、フェイと俺と、エドを呼び寄せてまた仲良くやってくからしって。「あれ は気絶だ、寝てるんだ」と最後まで子供のようにぐれる山寺氏はかなりブリチー でした。運昇さん山寺さんといつまでも仲良くしてくださいね。

監督の演出は、すごく抽象的だったりするけど、的を得ている。なんとなく分 かるけど、すぐどうすればいいか分かんない時もある……。でも、それをどうす るかが私らの仕事なんだけど。絵も音も音楽も芝居も声も、全部頭の中にあるん だろうな……。でも、私には全部は見えないので、悩むこともしばしば……。

### Q. 他の主役3人にそれぞれコメントを。

A. 山寺さん→よっ! 天才! 憎いよこんちきしょう、やっぱすごいね山さんは。 って言われるのすご~く嫌がるんですよね。うふふ。だから言っちゃおう。 運昇さん→年齢差はあるのに、あまりそれを感じません。運昇さんの気が若い って事だと思いますが、見た目と中身が違うんだよなあ。大好きな先輩です。山

寺さんをこれからも大切にしてくださいね。しつこいって?

英ちゃん→最初エドは地で演ってるのかと思ったら、ちゃんと計算された演技 だったんだよね。そんだけスゴイってことだ。素直で、弾けてて、一緒にお仕事 できて楽しかった。年齢差はあるのに、あまりそれを感じません、ってウソウソ。 それじゃ、あんまり私がすうすうしいか……。チッ!! 20歳すぎたら、お酒飲もうね。 Q. いちばん思い入れのあるセリフ、いちばん思い入れのあるセッションをお答

えください。 A. 「身の上話なんてしたことないくせに、今そんな話しないで」 「女は生きてるだけで偉いのよ」他たくさん。BVフェイ。 「すごい屁理屈をきっぱりと言いやがった」 「過去はどうあれ未来はあるだろ」他、BVスパイク。

「ママー」By東風

「君の瞳に写った僕に乾杯」Byアンディ

思い入れの深いセッションは、話数忘れた……インターネットの宗教の話(# 23)。なんだか身震いがした。我が家では相方が見て「これってテレビじゃなく て映画だよな。ハリウッドがパクるんじゃないの」と言っていた。私もそう思う。

Q. 「ビバップ」が他のアニメと違う点があるとしたら?

A. ·····?!×××?÷『』·····なところ。

Q. 「ビバップ」の魅力を一言で言うと?

A. 呼吸している。

### 林原めぐみ

はやしばらめぐみ/3月20日生まれ。東京都出身。フリー。「めぞん一刻」の幼稚園児役でデビュー。声 優として元気肝臓な女敵士からミステリアスなヒロインまで検算の演技力でこなす一方、歌手としてCD も多数免表、みずから作詞も手がけ、エッセイ集まで出版する才様でもある。代表作は「新世紀エヴァン ゲリオン」練波レイ、「スレイヤーズ」シリーズのリナ=インバース、「らんま1/2」の女らんまなど。

# **SPIKE** = Kohichi

### Q. 自分にとって「ビバップ」という作品、スパイクという役柄は?

A. まず一言、「作品に出会えた事に感謝」。本当に素敵な作品に出会えたと思っ てます。スパイクという役柄にしてもそうで、手探りでやっていって、回を追う ごとにだんだん分かっていきました。もう、自慢したい役柄です。

### Q. アフレコで印象深かった出来事やエピソードを教えてください。

A. わりと現場は淡々と進んでたんですよ。チームワークもとれていましたから ね。印象深かったのは、ゲストの声優さんが結構ベテランの方が多かったじゃな いですか。 1回きりの方もたくさんいらっしゃったのですが、みなさんやりがい を感じていたようで、好印象を持って帰られて行くんですよね。それを見て、僕 らレギュラ一陣は「でしょ?」って(笑)。あと、渡辺監督からは「やりすぎな いように」という事をよく言われました。僕ら、いつもは絵に負けないようにっ てがんばり過ぎちゃうんですけど、この作品ではセリフもひとつのパーツでしか なくて、作品全部ですべてを伝えていくんだ、という感じでしたね。

### Q. 他の主役3人にそれぞれコメントを。

A. 運昇さんは……仲良くなれましたね。もう、大好きな先輩です。気を遣わせ ない方で、性格はジェットそのままなんですけど(笑)、いい兄青って感じです ね。後輩の僕がいうのもなんですけど、今すごく充実なさってるんじゃないかな あ。林原はね、"天才"とは彼女のためにあることばじゃないでしょうか。でも、 その何でもできちゃう林原が、いろいろ役のことで悩んでいる姿を見られて嬉し かった(笑)。まあ、でも彼女の場合とんでもなく深いところまで考えてたりす るんですけどね。奏ちゃんは、それはもう素晴らしいです。若いし、さすが元 "アニー" (笑)。感性の鋭さには感服しましたね。萎ちゃん、大好きですよ。

### Q. いちばん思い入れのあるセリフ、いちばん思い入れのあるセッションをお答 えください。

A. やはり#25~26は大きいですね。予想よりヘビーなラストでビックリしま したが、録音はわりと淡々と、悩む間もなく終わってしまいました。最後の「パ アン」なんて、悩もうと思えばいくらでも悩めるんでしょうけど、特に監督の指 示もなかったし、ポンとやったらそのままOKになってしまった。実は最終話っ て、僕が初めて見たのは打ち上げパーティの席だったんですよ。その時は感慨深 かったですね。「うまく出来てるかな」って不安なところもあったんですが、ふ と問りを見たら菅野よう子さんが指でGoodサインを出してくれてて、「おおっ」 って思いましたね。

### Q. 「ビバップ」が他のアニメと違う点があるとしたら?

A. とにかくカッコイイ、そしてその「カッコよさ」を追求する姿勢じゃないで すか。ユーモアがあるのもカッコイイし、キザも恥ずかしくない程度でカッコい い。あと、メカにしろ設定にしろ、贅沢な作りだと思います。本当に。

### Q. 「ビバップ」の魅力を一言で言うと?

A. 監督の思いを買いた作品だと思います。コダワリを捨てずに、徹底的に作っ たと。しかもそれが 1 人よがりになってなくて、エンターテイメントになってい るのが凄い。才能のある人間が思い切りやって、それが一部の人だけにとどまら す広くアピールしたというのは……カッコイイですよ。

やまでらこういち/6月17日生まれ、宮城県出身、徐協所属、「メガゾーン23」でデビュー後、アニメか 6洋園、CMナレーション、タレント活動と多岐に活躍。代表作は「新世紀エヴァンゲリオン」20時リョ ウジ、「それいけ!アンパンマン」チーズ、ディズニー・アニメのドナルド・ダックなど。確かな演技力 と幅広い役柄をこなす対応力、ニュアンス豊かな声質には定評がある。テレビ東京系のキッズ書組「おは スタ」の司会"やまちゃん"としても有名。

# 

Q. 自分にとって「ビバップ」という作品、エドという役柄は? A. 初めてのアニメでこんなおかしな役で最初はほんとに困ったけど、最高のア 二メ&役をやれてとってもうれしかったです。

### Q. アフレコで印象深かった出来事やエビソードを教えてください。

A. 1回1回印象深いけど……やっぱなんかスタジオの雰囲気がピリピリしてなく て、力をぬいてやれる感じでいごこちがよかったです。「楽しかった」の一言です。 Q. 他の主役3人にそれぞれコメントを。

A. 山寺さん→おしゃれな人。かんけーないですね…… (笑)。おかしな人。いつ も気を遣ってくださいました!

運昇さん→ぬけてる人。失礼しました。私の第2のパパです。いつもやさしか った。ありがとでした!

林原さん→お姉さま♥ 私と共通点が多いんですよ。O型とか男のシュミとか ·····♥です。ありがとでした! やさしくしてくれてありがとでした!

Q. いちばん思い入れのあるセリフ、いちばん思い入れのあるセッションをお答 えください。

A. 「いこう、アイン」。 これにつきます。 最後のセリフです。 泣くのガマンしま した。個人的に、フェイの「フレーフレーアタシ」の回も好きです。

Q. 「ビバップ」が他のアニメと違う点があるとしたら?

A. 音楽、絵、キャスト、スタッフすべての面においてすごい!

Q. 「ビバップ」の魅力を一言で言うと?

放さの中にあるエドのかわゆさ(笑)。

ただあおい/7月3日生まれ。東京都出身。劇団ひまわり所属。3歳から舞台俳優として活躍、ミュージ カル「アニー」の主役・アニー役として脚光を浴びる。その他、舞台「サウンド・オブ・ミュージック」 「華岡青州の妻」、ドラマ「セカンド・チャンス」、映画「家なき子」などに出演。アニメは「ビバップ」の エド役が初めて、歌手としても「ビバップ」のサントラVol.3 収録 "WO QUI NON COIN" が初挑戦となる。

# 

Q. 自分にとって「ビバップ」という作品、ジェットという役柄は?

A. いい作品にめぐり会えたと思います。こつい外見より生き方に共鳴する部分 が多々ありました。

### Q. アフレコで印象深かった出来事やエピソードを教えてください。

A. どこまでナチュラルな芝居をするのか、それの究極だったような作品でした。

### Q. 他の主役3人にそれぞれコメントを。

A. 山寺はとても気を遭ういい奴、林原は頭のいい楽しい人。多田はインスピレ ーションのさえた子。3人とも天才だと思う。

### Q. いちばん思い入れのあるセリフ、いちばん思い入れのあるセッションをお答 えください。

A. 「ガニメデ慕情」。現実にはなかなか設定しにくいシチュエーションだけど、 あの場面なら私もそういう台詞を吐くかも。

### Q. 「ビバップ」が他のアニメと違う点があるとしたら?

A. スマート。大人の雰囲気。台詞のセンスのよさ。全体に流れてくる音楽。

### Q. 「ビバップ」の魅力を一貫で言うと?

A. 見てる人には分かるよね。あの会話と雰囲気は。

### 石塚運昇

いしづかうんしょう/5月16日生まれ。福井県出身、アクセント所属、舞台役者としてシェイクスピアシ アター全作品に出演するかたわら、洋面、CM、ナレーションなど幅広く活躍する。重厚な演技をこなす 実力派。アニメの代表作としては「ポケットモンスター」のオーキド博士、「剣風伝奇ベルセルク」のナ レーター&ポイド、「頭文字D」の離原文太、「MACROSS PLUS」のガルドなど。

もし『ビバップ』の主役たちが、この4人の声でなかったらどうだったろう? 渡辺監督は以前、「役者は数あるスタッフの1パートでありながら、 その演技しだいではほかのパートを殺しもする」と語った。

4人の卓越した技術とセンス、

それがいかに『ビバップ』にみずみずしさを与えていたか、 だれより我々がいちばん知っている。









# GALLERY

スタイリッシュかつチャーミング、華麗でいながらユーモラス。なによりすこぶるファンタスティック! 雑誌やサントラ望のために描き下ろされた。オリジナル・イラストの数々を紹介。









Toshihira Kawamato from NEWTYPE ILLUSTRATED COLLECTION



# THE WORK, WHICH BECOMES LAINEWIGENRE INTSELF. WILL BETCALLED



















Toshihiro Kawamoto from FANTASY DX'99/4

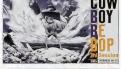


















▲「カウボーイビバップ Sessoin#0」 パンダイビジュアル ¥1.800 TV未啓録ダイジェスト、スタッフ&キャストインタビュー、 DJ FOODUミックス 'Tank!' のミュージック等収録。

『ビバップ』関連のソフト、本、グッズ等を一挙紹介! 多種多様なラインナップが作品の人気を物語っているだろう。 どこかユーモアを感じさせるアイテムがあるのも『ビバップ』ならでは……か?

当価格はすべて利別です





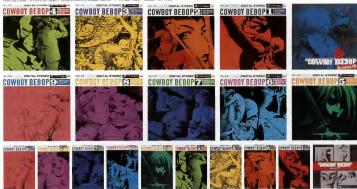


▲「カウボーイビバップ 1st~8th.Bession」 パンダイビジュアル ¥6.800 至9thのみ¥5.000 各巻3部分収録(8のみ2部分収録)、初回封入特別に各巻抽面で当たる "アインぬいぐるみ" の応募ハガキ付。

▼LD/右上「カウボーイビバップ Sessoin#0」 バンダイビジュアル ¥1.800 TV来放映ダイジェスト、スタッフをキャストインタビュー、DJF000Uミックス「Tank I' のミュージック等収録。 以下「カカボーイとバップ lat~8 th.Session」 パンダイビジュアル ¥6,800 ※8thのみ¥5,000

名巻3部分収録(9のみ2部分収録)。初回耐入特典に各巻抽蔵で当たる "アインぬいぐるみ" の応募ハガキ付き。













ADVD/右「カウボーイビバップ Sessoin# 0 PLUS」 パンダイビジュアル ¥2.500 ビデオノLOと同内容に加え、フルサイズバージョンの "Tank!" を収録したCO付。 以下「カウボーイビバップ lst.~Sth.Session」 バンダイビジュアル ¥6,800 m 9th のみ¥5,000 LOと明内容。





右/ニュータイプフィルムブック・カウボーイビバップ<完全版> 角川銀店 1~3¥700 4~6¥800 左/ニュータイプイラストレイテッド・コレクション/カウボーイ ピパップ 角川田田 ¥1,400







**▲やさしいピアノビース(奈田)** (株) 東京音楽書院 ¥500 "Tank!" "THE REAL FOLK BLUES'のピアノ用泉博。



**▲カウボーイビバッブ** CHARACTERS COLLECTION 学研 ¥1.800



4カウボーイビバッブ Wild Man Blues (小説) 角川書店 ¥540 原作/矢立葉 著/桃子美設子



**▲カウボーイビバッブ(コミック)** 角川園店 1~以下統刊 ¥520 原作/矢立葉 振/南天佑 協力/ 渡辺信一郎・サンライズ第2スタジオ



▲シューティングスタービバップ (コミック) 角川豊彦 1~2 ¥520 原作/矢立蘭 洒/久雅カイン

### GAME/FIGURE/DOLL/MODEL



**\*フィギュア** ヘビーゲイジ ¥11,000 (スパイク) /¥10,000 (フェイ) 1/6スケール、スパイクは7パーツ、フェイは11パーツ、イベントなどでの道底、インターネットでの遺版際定義品(http://www.big.or.jo/in-gauges)。

申価格はすべて税別です





# STER/CARD&more





▲テレホンカード ムービック 非決品 198年カレンダー祭り用特員。 4ボストカードセット ムービック ¥1,000 ▼カードダス・マスターズ バンダイ 1パック ¥315 1パック10枚入り。SPカード (指さ下 ろしカード) は8パックに1枚の比率で封入。





▼番組宣伝チラシ TV東京股級開始部 作られたもの。

▲タベストリー ムービック ¥1,500



NERY & more























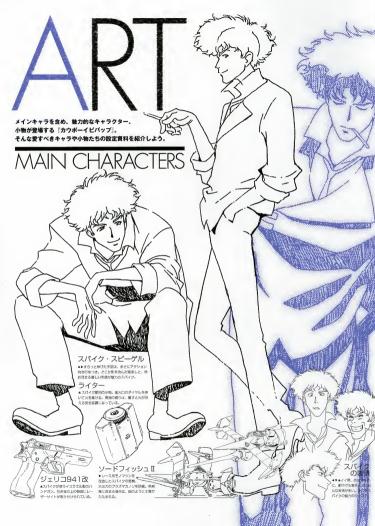
◆▲ジャンパー ムーピック ¥7.500

▲臍帯Cロケース ムービック ¥1.000

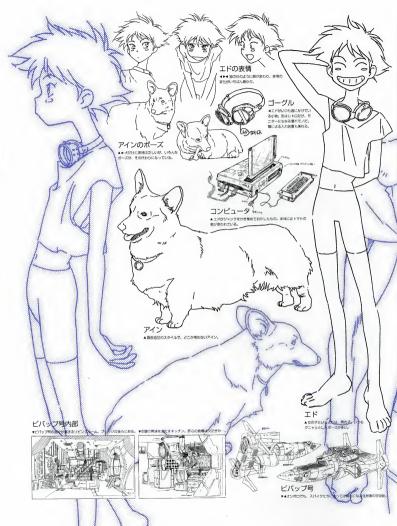


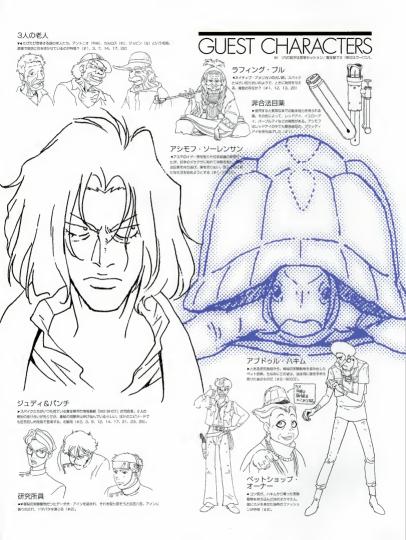
# EPILOGUE





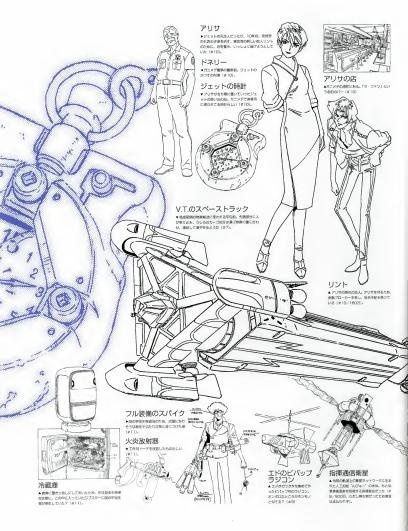






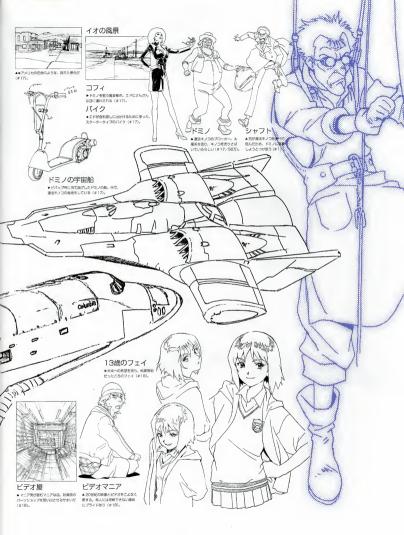


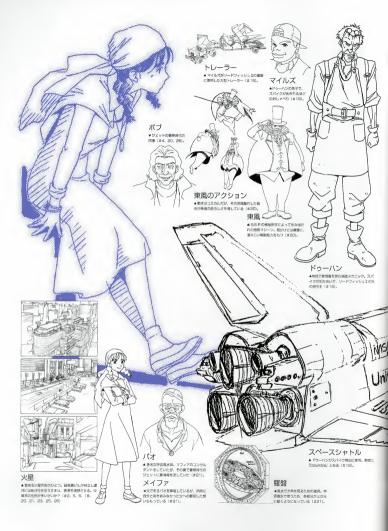


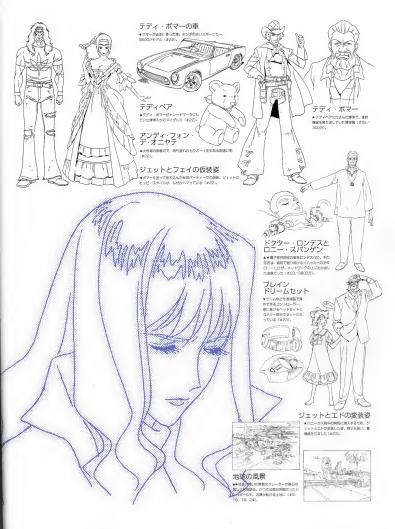


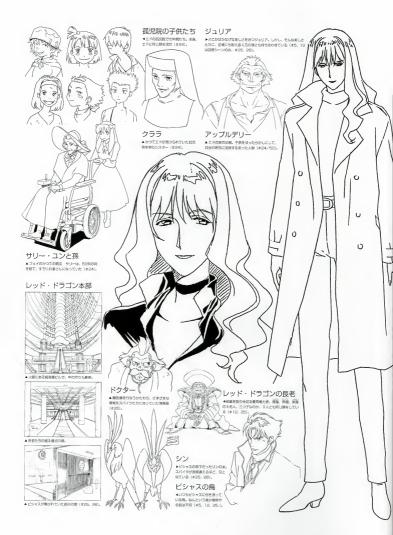












· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	演出	メカ作画監督後藤雅巳	メカ作画監督・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
メカ作画監督後藤雅巳 絵コンテ森 邦宏	MIL	絵コンテ	絵コンテ武井良幸
演出 森 邦宏	GUEST CAST	演出山田弘和	演出武井良幸
жш	バッカス富田耕生		
GUEST CAST	マンリー 鈴鹿千春	GUEST CAST	GUEST CAST
ビバップ号音声茂田かおる	警察千葉一伸	ハーマン三木眞一郎	ドクター・ロンデス大塚周夫
	ウィットニー大塚明夫	ルース長嶝高士	ロニー・スパンゲン八戸 優
SESSION#12	CECCIONIA16	ジョージ石井康嗣	ニュース・キャスター小上裕通
「ジュピター・ジャズ (前編)」(テレビ東京	SESSION#16	レジー中 博史	レポーター 友川まり
系/'98.5.22 WOWOW/'99.1.15)	「 <b>ブラック・ドッグ・セレナーデ」</b> (テレビ	コンピュータの声	司会 A ······普原淳一
	東京系/— WOWOW/'99.2.12)	ラジオの声千葉一伸	司会B大原さやか
STAFF		マイルズ塩屋 冥	主婦
脚本信本敬子	STAFF	ドゥーハン	警備員水内消光
作画監督川元利浩	脚本	SESSION#20	SESSION#24
メカ作画監督後藤雅巳	作画監督 … 竹内浩志(スタジオ・ライブ)		「ハード・ラック・ウーマン」(テレビ東京
絵コンテ	メカ作画監督・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	「道化師の鎮璃歌」(テレビ東京系/― W	系/一 WOWOW/'99.4.9)
演出武井良幸	絵コンテ山内重保	OWOW/'99.3.12)	#/ — WOWOW/ 99.4.9)
	演出	STAFF	STAFF
GUEST CAST	CHEST CAST		脚本 横手美智子/渡辺信一郎
ブル小山武広	GUEST CAST	脚本村井さだゆき	作画監督
ビシャス若本規夫	ウダイ	作画監督小森高博 メカ作画監督	メカ作画監督・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
リン	タルカン大塚仁志	絵コンテ武井良幸	絵コンテ明村天査
マン龍田口 昴	ディグ	演出武井良幸	演出山田弘和
ピン龍中 博史	ネロ	演出 " " " " " " " " " " " " " " " " " " "	JAM
ソウ難	エルロイ佐々木 鞍	GUEST CAST	GUEST CAST
ジュリアス岩崎ひろし	パイロット幹本雄之	ボブ仲野 裕	クララ福越真己
バーテン	ポリス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	幹部	カイン
グレン場内賢雄	組織の男	マスコット	ショーン
パンチ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ファド 広瀬正志	天使	ズズ
ジュディ長沢美樹	SESSION#17	東風銀河万丈	アップルデリー内海賢二
SESSION#13	「マッシュルーム・サンパ」(テレビ東京系	果.集	マッケンタイア中原 茂
	/— WOWOW/'99.2.19)	SESSION#21	サリー谷 育子
「ジュピター・ジャズ (後編)」(テレビ東京	/ WOWOW/ 99.2.19)	「ブギ・ウギ・フンシェイ」(テレビ東京系	孫
系/'98.5.29 WOWOW/'99.1.22)	STAFF	/— WOWOW/'99.3.19)	
STAFF	脚本横手美智子/渡辺信一郎		SESSION#25
	作画監督 しんぽたくろう (中村プロ)	STAFF	「ザ・リアル・フォークブルース(前編)」
脚本信本敬子	メカ作画監督後藤隆巳	脚本村井さだゆき/渡辺信一郎	(テレビ東京系/- WOWOW/'99.4.16)
作画監督	絵コンテ	作画監督 … 竹内浩志 (スタジオ・ライブ)	
メカ作画監督後藤稚巳	清出	メカ作画監督後藤雅巳	STAFF
絵コンテ	жш	絵コンテ	脚本信本敬子
深田 正部刊起	GUEST CAST	演出佐藤青郎	作函監督小森高博
GUEST CAST	シャフト大塚芳忠		メカ作画監督
ジュリア高島雅羅	コフィ田中敦子	GUEST CAST	絵コンテ
男	アントニオ平尾仁彰	パオ大木民雄	演出
バーテン宝亀克寿	カルロス中嶋聡彦	ギャングA中田和宏	
子供	ジョビン中 博史	ギャングB水内清光	GUEST CAST
716	パンチ	子供 A ·······黑田弥生	ジュリア高島雅羅
SESSION#14	ジュディ	子供B佐藤美智子	シン
「ボヘミアン・ラブソディ」(テレビ東京系	警官1山野井 仁	メイファ小笠原亜里沙	ボブ仲野 裕
/98.6.5 WOWOW/'99.1.29)	警官2千葉一件		パンチ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
/ ac.c.o Horrory Strike	ドミノ	SESSION#22	老婦人
STAFF		「カウポーイ・ファンク」(テレビ東京系/	マン龍田口 都
脚本佐藤 大	SESSION#18	— WOWOW/'99.3.26)	ピン龍中 博史
作画監督 しんぽたくろう (中村プロ)	[スピーク・ライク・ア・チャイルド](テレ		ソウ龍
メカ作画監督後藤雅巳	ビ東京系/'98.6.19 WOWOW/'99.2.26)	STAFF	ドクター
総コンテ都留稔幸		脚本信本敬子	ビシャス若本規夫
演出山田弘和	STAFF	作氨監督川元利浩	SESSION#26
	脚本相荷昭彦/河森正治/吉永亜矢	メカ作画監督後藤雅巳	
GUEST CAST	作画監督	絵コンテ 関村天査	「ザ・リアル・フォークブルース(後編)」
ジョナサン	メカ作画監督後藤雅巳	演出	(テレビ東京系/- WOWOW/'99.4.23)
男1	絵コンテ佐藤順一	CHEST CAST	STAFF
男 2干葉一仲	演出武井良幸	GUEST CAST	
ヘックス渡部 猛	OURCE CACE	パンチ 垂水 勉	脚本信本發子
アントニオ平尾仁彰	GUEST CAST	ジュディ長沢美樹	作画監督
カルロス中嶋聡彦	兄	テディ・ボマー土師孝也	メカ作画監督
ジョピン中 博史	少女 A 撰江由衣	ボーイ	接コンプ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
SESSION#15	少女B ·······吉住 梢	客	<b>洪山</b>
SESSION#15	ビデオマニア千葉 繁	アンディ江原正士	GUEST CAST
「マイ・ファニー・ヴァレンタイン」(テレ	SESSION#19	SESSION#23	シン
ビ東京系/'99.6.12 WOWOW/'99.2.5)		「ブレイン・スクラッチ」(テレビ東京系/	アニー
CTAFF	「ワイルド・ホーセス」(テレビ東京系/一	プレイン・スクラッチ」(アレビ来が来/ — WOWOW/'99.4.2)	ブル小山武広
STAFF	WOWOW/'99.3.5)	— WOWOW/ 99.4.2)	ジュリア
脚本信本敬子	STAFF	STAFF	倒近千葉一伸
作画監督		脚本	ビシャス
メカ作画監督・後藤雅巳	脚本 ····································	作裏監督 …・竹内浩志 (スタジオ・ライブ)	
給コンテ 関村天査	17数数据 ***********************************	1Liseway (31.3/05/05 / 2/2/3 . 3 . 3 . 3 . )	

■MAIN STAFF	アントニオ平尾仁彰	同士A ····································	SESSIO
企画サンライズ	カルロス中嶋聡彦	同士B ······ 参島直樹	
原作	ジョビン 中 博史	ボブ仲野 格	「ワルツ・
連載月刊「ファンタジーDX」(角川書店)	バーテン 長 克巳	長官田原アルノ	京系/'98.
シリーズ構成信本敬子	ギャング A千葉一仲	担当官相沢正輝	
キャラクターデザイン川元利法	ギャングB ·····・ 巻島直樹	男	STAFF
メカニカルデザイン山根公利	アナウンスAまるたまり	アナウンス 内川藍維	脚本
セットデザイン 今掛 勇	アナウンスB		作函監督·
舞台設定協力河森正治	CECCIONI#0	SESSION#5	メカ作画製
佐藤 大 モニターCG佐山善則	SESSION#2 「野良犬のストラット」(テレビ東京系/ '98.4.3 WOWOW/'98.10.30)	「堕天使たちのパラッド」(テレビ東京系/ — WOWOW/'98.11.20)	絵コンテ · 演出 · · · · · ·
美術監督東 潤一	00/10 1/01/01/ 00.10.00/	STAFF	GUEST
色彩設計中山しほ子	STAFF		
撮影監督大神洋一	脚本横手美智子	脚本横手美智子	
音響監督小林克臭	作画監督竹内浩志(スタジオ・ライブ)	作画监督川元利浩	ステラ
録音APUスタジオ	メカ作画監督・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	メカ作画監督後藤雅巳	
音響制作 …オーディオ・プランニング・ユー	絵コンテ	絵コンテ	ヒューイ・・
音楽普野よう子	演出 佐藤育郎	演出	ルーイ
音楽ディレクター佐々木史朗	湖田 佐藤貝助		デューイ …
井上裕香子	GUEST CAST	GUEST CAST	おやじ
音楽制作ビクターエンタテインメント	ハキム・・・・・・大友龍三郎	ビシャス	じいさん…
プロデューサー 南 雅彦		マオ伊藤和晃	係員
池口和意	ドクター	アニー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	機内アナ …
監督	パンチ	カルロス中村秀利	SESSIC
製作サンライズ	ジュディ長沢美樹	ヴァイオリニスト 中嶋脳章	
バンダイビジュアル	オーナー	係員	「ジャミング
	親父平尾仁彰	護衛1	ビ東京系/
■OPENING STAFF	イレズミ男	護衛2中田和宏	
原画・・・・・・・・・・・・・・・・そえたかずひろ	チンピラA中嶋聡彦	子供1水田わさび	STAFF
小直高博	チンピラB変限支裕	子供 2茂呂田かおる	脚本
小科·斯特 後藤雅巳	男 A ·····中田和宏		作函監督 ··
	男B水内清光	SESSION#6	メカ作画覧
	現C		60-77-5

··深水由美

#### ·川元利浩 後藤雅巳 作画監督 ·· 演出· …渡辺信一郎 コンピュータ処理 … ・レアトリック チャッピィ

■ENDING STAFF		
原画		
作画監督	川ラ	元利 港
演出		
コンピュータ処理レア		
	40	7 L 1

■MAIN CAST	
スパイク山寺宏一	
ジェット 石塚運昇	
フェイ林原めぐみ	
工ド多田 葵	

SESSION#1	
<b>「アステロイド・ブルース」</b> (テレビ	東京系

アイン…

STAFF	
脚本	
作画監督	

演出	-:武井	丰良市
GUEST CAST		
アシモフ	- 29	太自
カテリーナ	野田	日利加

GUEST CAST		
アシモフ		
カテリーナ ······ E		
ブル	小山	出対忠

GUEST CAST	
ハキム	
ドクター	·藤本
パンチ	・垂木
ジュディ	·長沢美
オーナー	
親父	
イレズミ男	
チンピラA	
チンピラB	
男 A ·····	中田和
男B	水内清
男 C	
子供	深水由

	ウンスディア・ス	
ゲートアナ	ウンス	洋子
SESSIC	DN#3	
「ホンキィ・	トンク・ウィメン」(テ	レビ東
京系/'98.4	1.10 WOWOW/'98.11.6	3)

STAFF	
脚本	山口亮太/信本敬子
	本模秀之
	後藤雅巳
	赤根和樹
演出	

演出	森	邦纽
GUEST CAST		
男1	中田	和法
男 2		
ゴードン	45.161	W T

SESSION#4	
「ゲイトウェイ・シャッフル」(テレビ	東方
系/一 WOWOW/'98.11.13)	

STAFF
脚本村井さだゆき
作画監督 しんぽたくろう (中村プロ)
メカ作画監督後藤雅巳
絵コンテ武井良幸
演出
GUEST CAST

GUEST CAST	
トゥインクル有	
Eーガン中	
<b>ハリソン</b>	茶風林

#### 「態魔を憐れむ歌」(テレビ東京系/-- W OWOW/'98.11.27)

ST/	٩FF				
却本				······································	《本敬子
作图	監督	竹内浩清	5 (スタ	ジオ・	ライブ)

9本 …		 	·信本敬子	
		(スタジオ		
会コン	テ	 	·岡村天斎	
育出 …		 	·佐藤育郎	

GUEST CAST	
<b>ウェン4</b>	
ジラフ	中木陸
ファッテイ	5里大师

SESS	101	<b>1</b> #7				
「ヘヴィ	· ×5	ル・コ	7-	ו נכ	テレ	Ľ!
E/98	4.17	WOW	ow.	' ' AR'	124)	

STAFF		
脚本模	手美	智子
作画監督		
メカ作画監督		
<b>哙コンテ</b>	岡村	天道
No side	280	+0.00

GU	EST	CAST

V. T片岡富枝
オットー中村秀利
アントニオ平尾仁彰
マッチョ中田和宏
ミュリエル内川藍維
メンフィスブラザーズ1千葉一仲
メンフィスプラサーズ 2・室園支裕
メンフィスブラザーズ 3 巻島直樹

#### ION#8

「ワルツ・フォー	・ヴィーナス」	(テレビ)
京系/'98.4.24	WOWOW/'98	.12.11)

脚本横手美智
作画監督しんぼたろくう (中村プロ
メカ作画監督接藤雅E
絵コンテ武井良年
演出

#### CAST

	中	R.	ě i	
ステラ				
ピカロ				
E1-1-				
ルーイ				
デューイ				
おやじ				
じいさん				
係員				
機内アナ	内	119	E	
SESSION#9				

#### /グ・ウィズ・エドワード] (テレ /'98.5.1 WOWOW/'98.12.18)

STAFF	
脚本佐藤	
作函監督小老	
メカ作画監督後書	
絵コンテ	1-85
演出佐藤	育郎

GUEST CAST		
んびゅー	田	線法
ユーリ		
アムジャッド		
アナウンサー1		
アナウンサー2		
警官1	葉	-10
警官 2*	da	38.4

#### SESSION#10

#### 「ガニメデ器情」(テレビ東京系/'98.5.8 W OWOW/'98.12.25)

STAF				
脚本 …				
作画監督				
メカ作品				
絵コンラ	÷	 	µ	山口村
演出 …		 	µ	出る田山

リント	
ベイカー	宝亀克男
ドネリー	松岡文都
アリサ	土井美加

#### SESSION#11

「間夜の~	ヴィ・ロック』(テレビ東京系	É
198.5.15	WOWOW/'99.1.8)	

STAFF	
#本	· 横手美智:
作画監督しんぼたくろう	(中村プロ

NEWTYPE 100% COLLECTION -

-36

# COVBOY BEBOP

ニュータイプ100%コレクション 36 カウボーイビバップ THE AFTER

1999年9月30日初版発行 2002年7月1日第2期発行

2002年7月1日第289元行

発行人/角川歴彦 発行所/株式会社角川書店

〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 営業03-3238-8530 編集03-5229-3610 振替00130-9-195208

編集/榎本郁子

構成・文章/古川耕 文章/小嶋一司

文章/小桐一司 望月誠

編集協力/浜田望生

福石睦カバーイラスト/川元利浩

波幀・デザイン/早川徹

DTPワーク/株式会社ローヤル企画 印刷/大日本印刷株式会社

印刷/大日本印刷株式会社 製本/本間製本株式会社

落丁・乱丁本はご面倒でも小社営業部受注センター読者係宛に お送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。

@1999 サンライズ

禁無断転載・複製

Printed in JAPAN

ISBN4-04-853103-4 C0076



# COV/BOY BEBOP





ISBN4-04-853103-4 C0076 ¥1500E 角川書店 定価:本体1500円(税別)

20076015007

## COVVBOY BEBOP

